

PlayStation 2
REVISTA OFI... A
#67 / AGOSTO 2006
REVISTA + PELÍCULA DVD
ESPAÑA: 6,00 €
CANARIAS: 6,15 €
GRUPO ZETA
30 aniversario
PLAYSTATION3
¡EXCLUSIVA MUNDIAL!
ARMY OF TWO
LA GUERRA ES COSA DE DOS
Juiced eliminator
¡¡REGALO!!
PEGATINAS PARA TUNEAR TU PSP
GANGS OF LONDON
¡¡RECORRE LONDRES CON MELENDI Y TU PSP!!
LEGO STAR WARS II
LO MÁS DIVERTIDO DE LA GALAXIA
NEED FOR SPEED CARBONO
TUNING EXTREMO EN LA NUEVA GENERACIÓN
00067
8 420565 092005
Metal Gear Solid 3 Subsistence / Yakuza / Reservoir Dogs y mucho más...
¡¡GUÍAS COMPLETAS DE FORBIDDEN SIREN 2 Y FORMULA ONE 06!!



GALICIA NAVEGA
VUELTA AL MUNDO A VELA 2005-2006
QUE
tus padres
conozcan a tu novia
ahora cuesta la mitad.
ENVÍA MENSAJES CON FOTO AL 50%
Manda tus fotos a todos los movistar, a cualquier hora, todos los días de la semana, a mitad de precio.
Infórmate en el 609
www.movistar.es
28
cént/mensaje
para siempre
Telefónica
movistar

Editorial



¡ABIERTO POR VACACIONES!

¿CREÍAIS QUE OS íbamos a dejar en paz, eh? Pues nada más lejos de la realidad. Sabemos que en estos días veraniegos tenéis mucho tiempo libre y estamos dispuestos a no dejaros ni un solo segundo de respiro. Primero con una edición exclusiva de Final Fantasy: La Fuerza Interior, para que no falte en vuestra colección la película de Square que marcó un antes y un después en el cine de animación. Una excusa perfecta para saborear la mítica saga RPG desde un punto de vista diferente, quizá más pasivo pero a la vez más embriagador. Nuestra segunda gran propuesta está protagonizada por un ejército de dos personas que mantuvo en jaque a todos los asistentes del pasado E3 y que responde al nombre de Army Of Two, el estandarte de la todopoderosa Electronic Arts para la nueva generación de PlayStation. La traemos directa y todavía calentita del estudio de programación y en exclusiva para todos los que al cerrar los ojos veis dibujada la silueta de PS3 bajo los párpados. El resto de sorpresas preferimos que las descubráis vosotros mismos, si es que habéis recuperado el habla después de presenciar la sorprendente fábula audiovisual de los magos de Square, de los cuales, por cierto, os hemos preparado un reportaje muy especial. Lo dicho, no os vamos a dejar en paz este verano, así que seguid pasando páginas porque lo bueno está aún por comenzar. ¡Ah! Y no os perdáis el próximo número porque también hay sorpresa...

Marcos García
» DIRECTOR



Bruno Sol
REDACTOR JEFE
«Este año vacaciones en Costa Rica (la calle)»



Ana Márquez
«Me voy de vacaciones, por fin me libraré de ellos»

Pedro Berruezo
«Los países pequeños son más fáciles de visitar»



Roberto Serrano
«Los padres también juegan (aunque sean viejunos)»

Carlos Burdalo
«¿Salir hoy? ¡¡Pero si es lunes!! (a Dani)»



Natalia Muñoz
«No sé vosotros, pero yo ahora no me voy a mi casa»



Daniel Rodríguez
«No pongas freno a la diversión (a Carlos)»

CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

- ANA A DANI: ¿ESTA CAPTURA DE TOMB RAIDER ES DE RUSIA O DE BOLIVIA?
- EL MUNDIAL DE FÚTBOL Y LA MINI TELE QUE UTILIZÓ MARCOS PARA VERLO
- LA FIESTA EN LA TERRAZA DEL BERNABEU Y H.V., EL LADRÓN DE CIGARRILLOS
- NATALIA SE HACE TODA UNA EXPERTA EN FINAL FANTASY Y CASI MUERE EN EL INTENTO
- «CARLOS, DEJA DE CURRAR TANTO Y TÓMATE UN RESPIRO»
- LA SELECCIÓN ESPAÑOLA VUELVE A PINCHAR (¿ACASO ALGUIEN CONFIABA EN QUE NO LO HICIERA?)
- LAS PIZPIRETAS BECARIAS QUE INUNDAN LOS PASILLOS DEL EDIFICIO
- EN LA REDACCIÓN SIGUE HACIENDO MÁS CALOR QUE EN LA SAUNA DEL GIMNASIO DE LA CHUPIPANDI
- LAS ANSIAS DE PODER DE DANI, MÁS CONOCIDO COMO «TIRANO BANDURRIAS»
- LAS FIESTAS DEL DÍA DEL ORGULLO GAY RESULTARON SER LA MAR DE DIVERTIDAS

STAFF

GRUPO ZETA
FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Diseño y Dirección de Arte: **Ugo R. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín, Pedro Berruezo Padilla**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Francisco Caballero, Carlos Burdalo, Isabel Garrido, Raúl Barrantes, Rafa Notario, David Castaño**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º. 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Malute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, París, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información ARi

PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



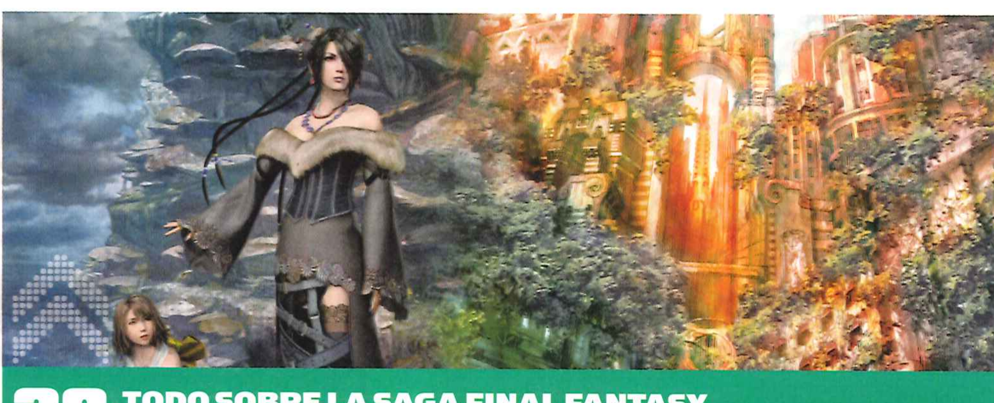
Reportajes
DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS



ARMY OF TWO

26

Esta espectacular apuesta de Electronic Arts para PS3 promete hacer gala de una Inteligencia Artificial sin precedentes. Ponte en la piel de un mercenario y enfréntate a todo un ejército con la única ayuda de otro soldado.



38 TODO SOBRE LA SAGA FINAL FANTASY

Este mes te regalamos la película Final Fantasy: La Fuerza Interior y, para celebrarlo, hemos preparado este completísimo reportaje en el que conocerás los orígenes de la saga, su evolución y, por supuesto, el futuro del mejor RPG de todos los tiempos.



¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!

REGALAMOS:

- 20 SYPHON FILTER DARK MIRROR (PSP)
- 20 STREET ALPHA ANTHOLOGY (PSP)



LEGO STAR WARS II

34

Traveller's Tales, responsables de la primera entrega, vuelven a la carga, esta vez con un título ambientado en la primera trilogía.

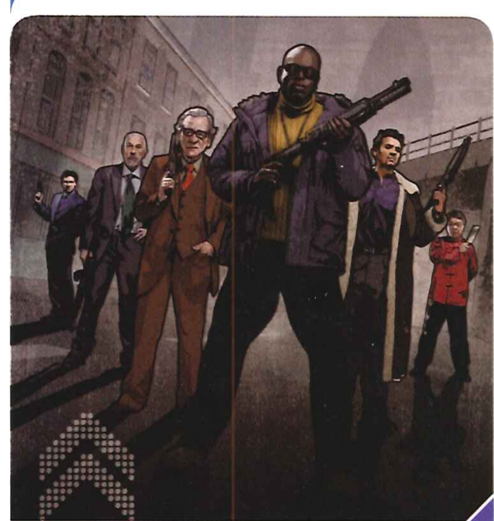
Sumario

67
AGOSTO
2006





Versión Beta
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA





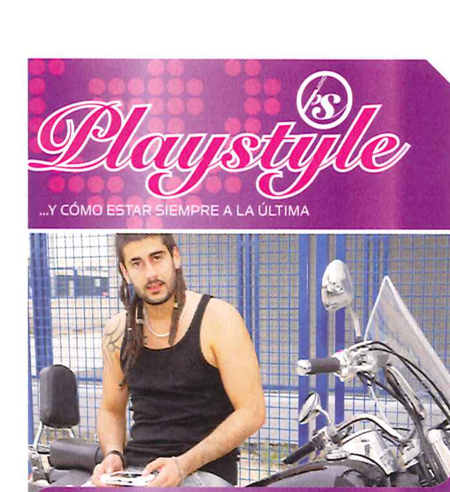


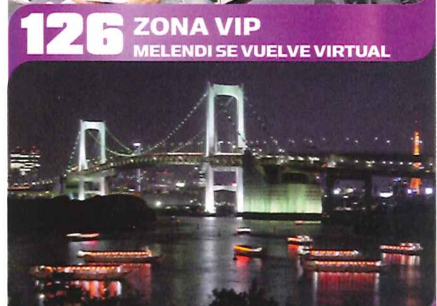
Test
ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2





Playstyle
...Y CÓMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA





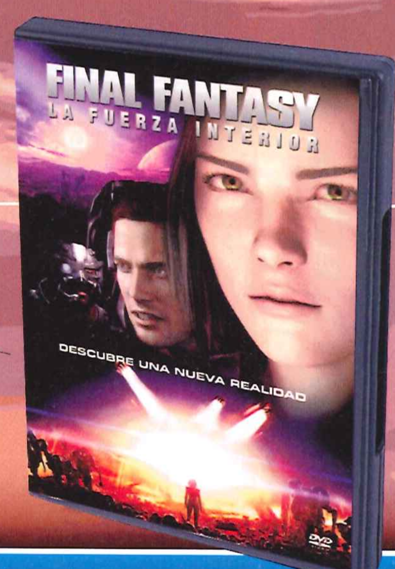


Secciones



EDICIÓN EXCLUSIVA PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL

Final Fantasy
La Fuerza Interior



DIRECTOR Y PRODUCTOR: **HIRONOBU SAKAGUCHI** //
CO-DIRECTOR: **MOTO SAKAKIBARA** //
GÉNERO: **CIENCIA-FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN** //
DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** //
AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1** //
SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS**

En la temporada estival nuestro clásico DVD-Demo deja paso al cine. Este mes te traemos la película que hizo tambalearse todos los cimientos de la animación: Final Fantasy: La Fuerza Interior. No te pierdas ni un extra de los que incluye esta edición que PlayStation 2 Revista Oficial ha preparado en exclusiva para ti.

CURIOSIDADES

PORQUE YO LO VALGO
Una quinta parte del trabajo de animación estuvo dedicado a poner en movimiento la melena de Aki, compuesta de 60.000 cabellos (la mitad de un humano medio).

HAPPY BIRTHDAY
La fecha de registro del primer sueño de Aki no fue elegida al azar, sino que coincide con el día y mes del cumpleaños de la esposa de Sakaguchi.

UN NOMBRE CON SOLERA
El nombre del Dr. Sid es un homenaje a la saga ya que, desde la segunda entrega, en todos los Final hay un personaje llamado Cid, cada vez con más edad y más sabio.

MÁS HOMENAJES
El General Hein debe su nombre a Robert A. Heinlein, autor de obras como «Starship Troopers» y considerado uno de los grandes escritores de ciencia-ficción.

NEW YORK, NEW YORK
Cuando Aki sobrevuela la vieja Nueva York, el mapa que ve es el de la ciudad actual. Las Torres Gemelas no aparecen en la película, aunque estaban en los bocetos.

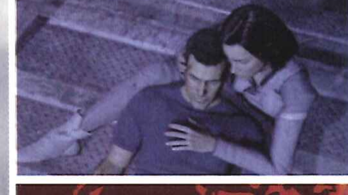


SCI-FI FUTURISTA > La ambientación futurista de la película rompió con la estética clásica de la saga, mucho más onírica y luminosa. Final Fantasy Versus XIII promete regresar a un oscuro futuro.



SOLIDEZ ARGUMENTAL > Ésta no es la típica cinta de animación de argumento facilón, ni una de esas producciones sin más pretensiones que deslumbrar con su despliegue técnico (que en este caso es incomparable), sino que su guión está a la altura de las mejores películas del género.





PÍXELES QUE EMOCIONAN > Ante el espectacular realismo de estos personajes surgió una polémica pregunta: ¿podrán reemplazar a los actores de carne y hueso?

EXTRAS

1.- COMENTARIOS del director y del equipo de producción.

2.- COMENTARIOS del director de animación, del director de montaje y del editor.

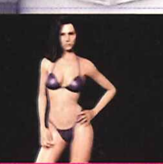
3.- BANDA SONORA aislada con comentarios del compositor Elliot Goldenthal.

4.- VERSIÓN PLAYBLAST del storyboard. Una selección de escenas que permite comparar los bocetos y las animaciones previas con el resultado final.

5.- TRÁILERS cinematográficos. Dos versiones: el teaser y el avance completo con el que se anunciaba la película en las salas de cine.

6.- SESIÓN DE FOTOS de Aki. En el año 2001 Aki Ross aparecía en el puesto 81 de las cien chicas más sexys de la revista Maxim. La imagen que ilustraba el reportaje salió de esta ficticia sesión de fotos.





Final Fantasy: La Fuerza Interior se estrenó en cines en el año 2001 y, pese al tiempo transcurrido, todavía no hemos podido encontrar una película de animación digital con localizaciones mejor conseguidas o con recreaciones faciales de tanto realismo como las de sus personajes. Si a esto le sumamos un guión de ciencia-ficción con más solvencia que muchos de los que encontramos en largometrajes de imagen real, podríamos afirmar que es la mejor adaptación cinematográfica que jamás se ha hecho de un videojuego. De todos modos, hay que decir que su historia no está basada en ningún capítulo de la saga, de forma que cualquiera puede entender la trama de ***La Fuerza Interior***, aunque no haya cogido un mando en su vida. Todo transcurre en el año 2065, con la Tierra invadida por extrañas especies de fantasmas y distintas teorías sobre cómo hacerles frente. Descúbrelas tú mismo en el DVD.

SI QUIERES SABER TODO SOBRE FINAL FANTASY Y SU NUEVA PELÍCULA DE ANIMACIÓN, PASA A LA PÁGINA 38 >

¿DÓNDE ESTÁ EL CHOCOBO?

Si estás atento podrás ver las apariciones de los míticos Chocobos en la película. ¿Una pista? Están presentes en el pijama de Aki y en la cartera de un hombre.

NO SE ADMITEN NIÑOS

Debido a cambios en el guión el papel de una niña llamada Meg pasó de tener gran importancia a limitarse a una mención de Aki al hablar del Quinto Espíritu.

RÉQUIEM POR UN SUEÑO

Tras la película, Square Pictures tan sólo realizó uno de los cortos de Animatrix, «El Último Vuelo Del Osiris», estrenado en cines junto a la película «El cazador De Sueños».





Buzón PlayStation®2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA...

¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Forbidden Siren 2 que regalamos!





Crítica constructiva

Joan Cabré Puig.
Vía e-mail.

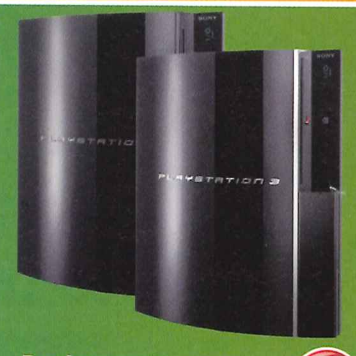
Soy un gran seguidor de vosotros, por eso llevo comprando desde el número 16 esta revista que, según mi criterio, ofrece los mejores reportajes, *Tests*, concursos y debates. Para mí, y miles de lectores más, sois los mejores analistas de nuestra querida «bestia» de 128 *bits*. Pero hace unos meses, hubo un cambio de «look» en la revista. Todas las secciones sufrieron un remodelado y un lavado de cara. Esto ha repercutido favorablemente en algunas secciones, pero en otras, las más importantes (y me duele decirlo), la revista ha perdido mucha profundidad y seriedad. Recuerdo reportajes y análisis que nombraban hasta el más insignificante detalle, y exclusivamente de juegos de **PS2**. Es decir, que las secciones de *Pre-Test* y *Test* se han visto dañadas, en gran parte, por la aparición e inclusión en la revista de otras consolas, como **PSP** y **PS3**. Entonces tenéis que ocuparos de tres consolas a la vez, y os obliga a recortar muchos detalles en las tres a la hora de comentar y analizar juegos. Antes de esa inclusión, la gran mayoría de secciones se volcaban por completo en la **PlayStation 2**. Sólo os pido, y sin ningún ánimo de ofensa, que penséis sobre lo que os digo. Esta revista tan maravillosa, como indica su nombre, va dirigida únicamente a los usuarios españoles de **PlayStation 2**. Para **PSP** hay otra revista que publicáis vosotros mismos, ¿por qué añadir y mezclar cosas sobre la portátil aquí? Y cuando salga **PS3**, se creará una revista aparte. Incluso se podría crear ahora, porque falta poco para el estreno de la consola. Habéis perdido profundidad, pero tengo mucha fe en vosotros, y espero que rectifiquéis, estáis a tiempo. Haced que estos últimos meses de vida de nuestra querida negra de 128 *bits* sean los mejores, y ofrezcáis lo que hace unos meses; es decir, el complemento perfecto para nuestra **PlayStation 2**.

Fan de Dragon Quest

Alex González.
Vía e-mail.

Soy un fan incondicional de la saga *Dragon Quest* y quiero decir a los creadores de este juego que no sean tan vagos y que los traduzcan al castellano. Si no lo hacen, dentro de

EL TEMA DEL MES ¿QUÉ OPINAS SOBRE EL PRECIO DE PS3 Y CUÁL DE LOS DOS MODELOS



Precio correcto para un «Súper Centro multimedia»

González Hernández.
Vía e-mail.

En mi opinión, me parece correcto el precio de **PS3**, ya que seremos los primeros en disfrutar de la nueva tecnología *Blu-ray*, algo que nos permitirá tener un Súper Centro multimedia en casa. También hemos de tener en cuenta a qué publico está destinado la consola; es decir, en un primer momento seguro que será a los adultos que ya en su día se compraron una **PSone**, y que en estos momentos probablemente ya estén trabajando y son fieles a la consola. Yo tengo 27 años y empecé con *Spectrum*, y ahora me compraré la versión más cara de **PS3** (ahorrando 100 Euros todos los meses). Después ahorraré para comprarme un televisor con HD para aprovechar al máximo la **PS3**. En fin sarna con gusto no pica....

600 Euros para invertirlos en muy buenos ratos durante años

Óscar González López.
Lugo.

En mi opinión, no entiendo por qué la gente critica tanto una consola que vale 500 ó 600 Euros y, sin embargo, cuando se trata de un reproductor de DVD grabador o una tele de pantalla panorámica que vale 2.000 y pico Euros, se lo compran sin ningún problema. **Playstation 3**, en mi opinion (aunque mucha gente no piense igual) tiene un precio de coste demasiado bajo para todas las posibilidades que ofrece: juegos con gráficos de infarto y con posibilidad de distraer durante horas, una tecnología para ver películas muy superior a los DVD que se venden actualmente, capacidad para escuchar música, posibilidad de jugar en red con usuarios de distintos países, retrocompatibilidad con las anteriores consolas de **Sony**... Como veis, las posibilidades son infinitas, y si yo tengo que sacar de mi bolsillo 600 Euros para invertirlos en una consola con la que sé que pasaré muy buenos ratos durante bastante años, los saco sin ningún problema, ya que sé que estoy invirtiendo en algo que me dará muchas alegrías en el futuro.

El precio es similar al que tenían PSone y PS2 en su lanzamiento

Rafael Albajez Vargas.
Campello (Alicante).

El precio de **PS3** me parece bien, sólo tenemos que echar una mirada atrás y ver lo que costó **PS2**, o lo que cuestan otras consolas actualmente en el mercado. Además, hay que pensar en el «pedazo» catálogo de juegos que nos va a ofrecer: *MGS 4*, *Heavenly Sword*, *FFXIII*, *Devil May Cry 4*, *KillZone 2*... A todo esto también hay que unir el nuevo lector *Blu-ray*, que permitirá el uso de discos de hasta 50 GB. Los DVD con este lector, se comenta, que saldrán en EE.UU. a un precio de entre 900 y 1.200 $. Sólo comparándolo con esto, **PS3** sale «BARATA». Por supuesto, compraré el *pack* de 599 Euros, porque además de llevar 40 GB más de disco duro, llevará todos los conectores y

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº68: «¿Estás dispuesto a entrar en la era de la alta definición para disfrutar de PS3?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

STAR WARS: BATTLEFRONT II

Germán Morales Rosa
Vía e-mail.

Creo que este título necesita más puntuación, porque es el mejor juego que he visto hasta ahora. En vez de un 8,9 se merece un 10. Los gráficos están muy bien conseguidos, parece todo muy realista, y el sonido es espectacular, como el de las películas.



FORBIDDEN SIREN 2

Carlos de Miguel
Vía e-mail.

Cuando jugué por primera vez a Forbidden Siren me sentí como si no estuviera jugando a un videojuego, parecía una película. La segunda parte aún me resulta mejor que la anterior. Los gráficos, el argumento, los personajes... Todo es más que perfecto.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

unos años, los de Japón tendrán ya *Dragon Quest* virtuales y nosotros tendremos que guardar nuestra **PS2** para poder seguir jugando al único capítulo que ha aparecido en España. Y es que de ocho entregas que han hecho sólo hemos podido disfrutar de la octava parte, que yo sepa.

La eterna batalla de sexos

Fco. Javier Ortega Bascón.
Vía e-mail.

Hola, os voy a contar lo que me pasa. Mi mujer es nula jugando con **PS2**. Me compré el juego de *Tekken 5* y le dije que lo probara. Al principio no quería, pero fue coger el mando y parecía que le daban cuerda en los dedos, no sé como le da a todos los botones a la vez. El caso es que hace trucos que no sé como los consigue, yo me he leído la guía del juego unas veinte veces y me pega unas palizas impresionantes. Y verán ustedes, esto me lleva al borde de la depresión porque no sé como ganarle, se ha convertido en una batalla de orgullo y moral. Salgo de trabajar llego a casa y ya me está esperando con el mando en la mano, por favor ayudadme, ¿cómo puedo ganarle?



PS2, el mejor catálogo

Rubén de Dios Alcaraz.
Vía e-mail.

Ahora con la inminente llegada de **PlayStation 3** he querido recordar a mi preciada **PS2**. Me la compré el día de su lanzamiento y desde entonces no ha dejado de sorprenderme. Tengo amigos que tienen otras consolas y he tenido que aguantar una y otra vez «que si la mía tiene mejores gráficos», «que si la mía tiene los juegos más originales»... A mí lo que siempre me ha gustado de **PlayStation 2** es su gran catálogo de juegos, tanto por cantidad como por calidad, pero sobre todo lo que no cambiaría nunca es su jugabilidad. Y es que ahora mis amigos ya no hablan tanto, porque a día de hoy, yo sigo teniendo un gran catálogo donde elegir, aún habiendo sido **PlayStation 2** la primera consola en salir de la generación actual, y que dentro de poco llegará a su fin.

El gran Tomb Raider: Legend

Markel Bilbao de la Vega.
Bilbao, Bizkaia.

Al principio tenía mis dudas por la entrega anterior. A mí, personalmente, me gustaron más los de **PSone**. Mis amigos que ya lo tenían me lo recomendaron porque decían que me iba a gustar, así que me lo compré... ¡INCREÍBLE! Es uno de los mejores juegos de todos los que he probado (y no son pocos). Es una mezcla increíble de acción, aventura, *puzzles*... lo que pasa es que es más bien corto, pero da igual porque me lo paso en otros niveles. Me alegro mucho de haberlo comprado.



ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

OMPRARÍAS?

puertos de comunicación *Wi-Fi*, lector de tarjetas, conector HDMI para televisores de alta definición...

Su precio es una auténtica pasada

Antonio Esparducer Martínez.
Vía e-mail.

Ya sé que las tecnologías cambian y cada vez son más buenas. Además, con su nueva incorporación al *Blu-ray* y mandos inalámbricos está mucho mejor, pero aún así lo veo una pasada de precio. Por ejemplo, la que menos cuesta es de 499 Euros y es de 20 Gigas, la más cara 599 y es de 60 Gigas. Yo si tuviera que elegir entre esas dos elegiría la de 60 Gigas porque una **PS3** te la vas a comprar solamente una vez y la utilizarás hasta su siguiente edición. Si compras la de 20 Gigas puede ser que te arrepientas, y que quieras la de más capacidad.



Adrián García nos enseña su récord en Guitar Hero, ¡100% de aciertos! En nivel Medio... El mes que viene, ¡queremos un récord en Difícil!

El manga de Toriyama resucita entre los jugones, como bien demuestra el dibujo de Antonio Esparducer.

José Ramón Molla nos demuestra que lo ha conseguido todo en Forbidden Siren.

Un mes más, el título de Square Enix sirve como inspiración a uno de nuestros lectores. Este dibujazo es de Rubén Lozano López.

¡¡REGALAMOS 5 LOTES DE MERCHANDISING DE GTA: LCS!!

Enviad vuestro mejor Test, el récord más bestial, la foto más curiosa del universo **PS2** o **PSP**. Los mejores e-mail o cartas ganarán un lote de regalos exclusivos de **GTA Liberty City Stories**.



Noticias


El primer Ridge Racer sigue luciendo uno de los engines 3D más potentes aparecidos en PSP. No esperamos menos para esta secuela.

RIDGE RACER 2

LOS MEJORES DERRAPES, DE NUEVO EN PSP

Para muchos, el primer *Ridge Racer* de **PSP** sigue siendo a día de hoy uno de los mejores títulos con los que cuenta la portátil de **Sony** en todo su catálogo. El próximo mes de septiembre **Namco Bandai** pondrá la venta en Japón la secuela de tan excepcional título, incluyendo más de una veintena de conocidos circuitos (*Ridge Racer Revolution, Rage Racer* y *Type 4* reaparecen para la ocasión) y 18 nuevos trazados. En total, 42 escenarios donde hacer uso del nitro y realizar infinitos derrapes a ritmo del mejor tecno escuchado en consola. Dispondrás de 54 vehículos y un misterioso modo de juego bautizado como *Survival*. Las posibilidades Wi-Fi de PSP nos permitirán enfrentarnos a otros 7 jugadores vía *ad hoc*.

¡¡LLEGA CARS EN FORMA DE PACK!!

El estreno de la esperada película de animación de **Pixar** ha venido acompañado, como ya es habitual, del correspondiente videojuego multiplataforma para consola. **SCE** España y **THQ** (distribuidora del título en nuestro país) han puesto a la venta dos *bundles* para los sistemas **PlayStation 2** y **PSP** que recogen consola y juego. En el caso del primero, a un precio de 147,99 € mientras que para la versión portátil es de 259,99 €. Diversión para toda la familia.


Kinépolis Madrid acogió hasta el 10 de Julio la exposición gratuita «De los Marcianitos a Cars»

OLEADA DE RPG EN PS2 Y PSP

TALES OF DESTINY

El remake del clásico de PSone (1998) regresa a los 128 bits con un renovado engine 3D, guión y sistema de combate (adiós al Aerial Linear Motion Battle System). Incorpora nuevas voces y chat entre los personajes.



TALES OF DESTINY 2

Antes de terminar el actual año fiscal (31 de marzo de 2007), nuestros amigos japoneses recibirán esta conversión del juego de PS2 en PSP. Namco Bandai no ha revelado, por el momento, ningún detalle más al respecto.



TALES OF PHANTASIA: FULL VOICE EDITION

Adaptación del nacimiento de la saga (Super Famicom, 1995) a PlayStation Portable. Se han incorporado para la ocasión voces (de ahí el nombre) y el sistema de juego «Grade Shop».



TALES OF THE WORLD: RADIANT MYTHOLOGY

Antes de que acabe el año 2006 verá la luz en Japón la nueva entrega de Tales Of Destiny en PSP. Podrás customizar a tu personaje.



BLADE DANCER: LINEAGE OF LIGHT

Virgin Play será la encargada de traer a España este RPG para PSP que ofrece la posibilidad de luchar en modo cooperativo y vía Wi-Fi hasta 4 jugadores a la vez.



KINGDOM HEARTS II

La excelente y millonaria secuela del juego de Square-Enix llegará a España este Otoño de la mano de Proein. La espera ha llegado a su fin...



FINAL FANTASY XII

EE.UU. recibirá el último capítulo de Final Fantasy en PS2 el próximo 31 de octubre, tras acumular más de dos millones de unidades vendidas en Japón.




LENTES de CONTACTO
PACK gama
multilens
GRATIS UN SILLÓN
CON RADIO
MULTIOPTICAS
Nº1 EN SERVICIOS ÓPTICOS
www.multiopticas.com
EL PACK INCLUYE: 2 CAJAS DE LENTES PARA 6 MESES GAMA MULTILENS,
3 BOTES SOLUCIÓN MULTIÚNICA DE 360 ml. Y 1 ESTUCHE PORTALENTES.

Noticias



EL DATO

SAGAS MILLONARIAS EN PLAYSTATION

SEGÚN ÚLTIMOS datos, Valkyrie Profile: Silmeria (22 junio, Japón) ha alcanzado en su primera semana de distribución las 350.000 copias. En Europa, Dragon Quest va por las 600.000... Suma y sigue.

RULE OF ROSE

TERROR PSICOLÓGICO DE LA MANO DE PROEIN

Atrás quedaron las absurdas acusaciones y polémicas suscitadas por los elementos sadomasoquistas que incluye el juego, todos ellos cosechados en su camino por EE.UU. En octubre y gracias a **Proein** disfrutarás por todo lo alto (textos en castellano) de uno de los últimos grandes *Survival Horror* para **PS2**. Para quienes no lo conozcan, *Rule Of Rose* está ambientado en la Inglaterra de 1930 donde, adoptando el papel de una joven acompañada por su fiel perro labrador, deberás descubrir qué se esconde tras un misterioso manuscrito.



El juego, obra de SCEI, cuenta con un apartado técnico que sobrepasa cualquier expectativa.

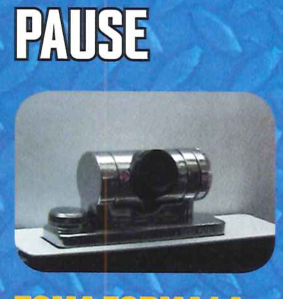
SONIC CELEBRA SU 15 ANIVERSARIO

Parece que fue ayer cuando, tras frotarnos los ojos ante lo que estábamos viendo (los 16 *bits* aterrizaban en nuestro país), recorríamos veloces las praderas de *Green Hill Zone* en busca de preciados anillos dorados. Corría el año 1991 y la mascota de **Sega** inauguraba con *Sonic The Hedgehog* el principio de una leyenda que, a día de hoy, sigue entre nosotros más en forma que nunca. Que cumplas muchos más...



Para celebrar su 15 cumpleaños, Sega ha creado una página web con material exclusivo. En www.es.atari.com podéis localizar el enlace.

PAUSE



TOMA FORMA LA CÁMARA DE PSP

Primer cuatrimestre de 2007 en Europa. Con 1,3 megapíxeles de máxima resolución, la cámara de PSP está destinada a una nueva generación de juegos EyeToy para la portátil de Sony. El adaptador GPS también se espera para esa fecha.



B-BOY SE PRESENTA EN MADRID

El pasado 29 de junio se presentó en la sala Yasta el nuevo juego basado en la cultura del Hip-Hop/Breakdance, con el legendario Crazy Legs como auténtico protagonista. Podéis encontrar una preview del juego en este mismo número.

NOVEDADES PSP

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

Namco Bandai ultima el debut de la saga en PSP con un capítulo exclusivo que permitirá combatir o formar equipos de hasta 4 jugadores a la vez. Se ha renovado tanto el engine 3D como la IA.



POWER STONE COLLECTION

Los Power Stone de Dreamcast reunidos en un solo UMD y cargados de jugosas novedades. Previsto para finales de año en EE.UU., PSC te sumerge en delirantes batallas multijugador.



ASTERIX & OBELIX XXL 2

Atari ha anunciado que la adaptación de esta secuela para PSP se encuentra a pleno rendimiento, con un modo Arena para 4 jugadores que promete diversión a raudales.



YU GI OH! GX

La conocida serie de animación japonesa hace su incursión en PSP con este particular juego de cartas que aparecerá en Japón el próximo 14 de septiembre. Tendrás que ir ganando combates en la Academia de Duelos Haiba.



THRILLVILLE

Gracias a LucasArts y Frontier Dev. podrás construir y customizar tu parque temático durante el próximo Otoño/Invierno. Las propias atracciones permitirán interactuar vía multijugador. ¿Alguien recuerda Theme Park?



RESULTADOS DE CONCURSOS

CONCURSO BUZZ! EL GRAN RETO

EFRÉN SELLS CASAL (BARCELONA)
JUAN V. VALERO ACUÑA (BADAJOZ)
ALEJANDRO RIZALDOS CASTILLO (TOLEDO)
ALBERT BELLERA VILA (BARCELONA)
JOSÉ A. LAVIANA GRANJA (ASTURIAS)
VÍCTOR JORGE SORRIBES(VALENCIA)
ANA PÉREZ PEDRAZA(TOLEDO)
ALICIA GIL (MADRID)
IÑAQUI URRENGOETXEA (VIZCAYA)
TOMÁS NAVARRO GONZÁLEZ (BARCELONA)
GUSTAVO ABREU GÓMEZ (TARRAGONA)
ANTONIO BAYONA MORALES (CÓRDOBA)
VERÓNICA IGLESIAS ARAUJO (PONTEVEDRA)
JONATHAN JIMÉNEZ COMITRE (MADRID)
ANTONIO VERA BONACHE (MURCIA)
MIGUEL BERNIS DOMENECH (LÉRIDA)
PABLO SUÁREZ SEGOVIA (MADRID)
ANA Mª HERNÁNDEZ VIVÓ (ALICANTE)
JUAN FCO. CÁRCEL IPA (BARCELONA)
FCO. JOSÉ TÉLLEZ CARDO (VALENCIA)

CONCURSO CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

CHRISTIAN CRUZ REMÓN (HUELVA)
JOSÉ FCO. LÓPEZ SALMERÓN (ALMERÍA)
JULIA TORRECILLAS SÁNCHEZ (MURCIA)
Mª CARMEN MARTÍNEZ MORENO (ALBACETE)
DANIEL RAMOS GONZÁLEZ (SALAMANCA)
SANDRA CARRASCO MOLINA (MADRID)
JAIME VALLADARES RAMOS (MÁLAGA)
JAVIER MARTÍNEZ GIL (VALENCIA)
VERÓNICA ROCA REGALADO (VALENCIA)
Mª JOSEFA REGALADO CABALLERO (VALENCIA)
JOSÉ C. CASTILLO MARQUÉZ (MÁLAGA)
OSCAR BERMÚDEZ SOLORZANO (LEÓN)
Mª JESÚS VAQUERO SANZ (SEGOVIA)
PEDRO JIMÉNEZ DE LA FALLA (SEGOVIA)
LUIS CAMACHO PATILLA (BARCELONA)
JAVIER ROCA REGALADO (CANTABRIA)
JOSÉ M. MARTÍNEZ ESPÓSITO (BARCELONA)
AGUSTÍN TEJERO RAMOS (GUIPÚCOA)
ÁNGELA MUÑOZ MORCILLO (SEVILLA)
MARÍA MUNUERA AMOR (ALICANTE)
FRANCISCO GARCÍA MARTÍNEZ (MURCIA)
FCO. JAVIER VIGAL ROMERO (SEVILLA)
JONATHAN VELASCO RAMOS (MADRID)
RAFAELA ALCAIDE BEJAR (CÓRDOBA)
AYOSE RUBIO VERA (L. P. GRAN CANARIA)

CONCURSO EVOLUTION GT

GANADORES DE 1 SCALEXTRIC:
JORDI MADRID GATÓN (BARCELONA)
DAVID GARCÍA MÚÑOZ (MADRID)

GANADORES DE 1 JUEGO:
GREGORIO A. MORÍN BLANCO (SEGOVIA)
JUAN C. PEÑA CABEZAS (MADRID)
ESTEBAN MACÍAS PADILLA (SEVILLA)
JUAN TENA ORTIZ (CASTELLÓN)
JOAN FERRÉ CASAO (BARCELONA)
RAMÓN CONTRERAS IZQUIERDO (BARCELONA)
JESÚS SAHUQUILLO SALVADOR (VALENCIA)
ROSA BERBEGAL (VALENCIA)
RAÚL GARCÍA ESPINOSA (MADRID)
ANTONIO ZAMORA SÁNCHEZ (ALMERÍA)
GERARD JORDA CASAS (BARCELONA)
JUAN C. MEDINA TEJERA (L. P. G. CANARIA)
ESTEFANÍA VARGAS LANZA (GRANADA)
JOSÉ GAITERO RODRÍGUEZ (VALLADOLID)
MARIANO CUBILLO GARCÍA (MADRID)
JOSÉ M. CUESTA VADILLO (MADRID)
PEDRO FCO. FALGÁS TORMO (VALENCIA)
JUAN A. RUIZ MARTÍNEZ (MADRID)

THE FAST & THE FURIOUS TOKYO DRIFT

LA CONDUCCIÓN MÁS RABIOSA, DEL CINE A PS2/PSP

Basado en el filme de **Universal Pictures** que se estrenará en Europa antes de finalizar el año, *TF&TF:TD* llega a las consolas de **Sony** en un vibrante juego de conducción que promete trasladar la misma emoción del cine a nuestro salón de casa. Con un sistema de derrape creado especialmente para la ocasión y con cierto énfasis en los aspectos del *Tuning*, el juego llegará a territorios PAL de la mano de **EA** y **Namco Bandai** el próximo Otoño.



Podrás competir On-line tanto en PS2 como en PSP.

TOP VACACIONES

TU PS2 TAMBIÉN SE LAS MERECE

LA TEMPORADA estival es sinónimo de un sinfín de actividades de ocio (nosotros nos quedamos con la siesta por encima de todas) pero, sobre todo, de las siempre soñadas y merecidas VACACIONES. Desde **PS2 R.O.** te proponemos algunas apuestas para **PS2** por si estás castigado o tienes que quedarte en casa.



JAWS UNLEASHED > Siembra el terror entre los bikinis y tangas de leopardo más horteras mientras te pegas una buena «merendola» por toda la playa.



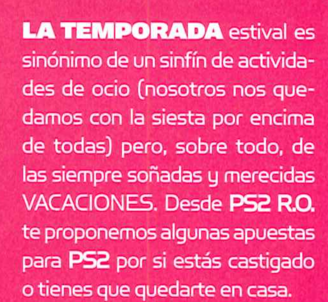
ECCO THE DOLPHIN > Si lo que necesitas es dormir y descansar durante el periodo veraniego, este es, sin duda, tu juego. Más efectivo que un Valium o una valeriana.



RUMBLE ROSES > Rebozarse en barro es una práctica recomendada para mejorar la circulación. Si no, que se lo pregunten a las chicas de Tecmo.



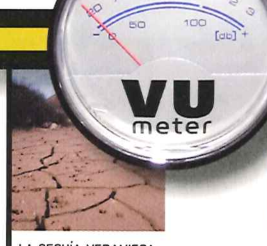
TEST DRIVE UNLIMITED > Conductor metrosexual a bordo de un Porsche en una isla paradisiaca repleta de tiendas con lo último en moda. ¿Conoces una mezcla mejor?



CALIFORNIA GAMES > Rendimos un merecido homenaje al clásico de Epyx (1987), uno de los juegos pioneros en el género deportivo «Extreme». Surf, skate, frisbee... Todo un clásico.







ON



LAS CRÍTICAS HACIA PS3. COMO REZA EL REFRÁN: «QUIEN RÍE EL ÚLTIMO...»

EL RETRASO DE SUPERMAN: RETURNS





LA SEQUÍA VERANIEGA TAMBIÉN AFECTA A LOS VIDEOJUEGOS



RULE OF ROSE, CAMINO A EUROPA

LOS RPG QUE SE NOS AVECINAN







Te estábamos esperando.

SAMUEL HADIDA
PRESENTA

SILENT HILL

UNA PELÍCULA DE CHRISTOPHE GANS

SAMUEL HADIDA PRESENTA UNA PRODUCCIÓN SILENT HILL DCP INC. - DAVIS FILMS EN ASOCIACIÓN CON KONAMI UNA PELÍCULA DE CHRISTOPHE GANS SILENT HILL RADHA MITCHELL SEAN BEAN LAURIE HOLDEN DEBORAH KARA UNGER KIM COATES TANYA ALLEN
CON ALICE KRIGE Y JODELLE FERLAND CASTING DEIRDER BOWEN DISEÑO DE VESTUARIO WENDY PARTRIDGE DISEÑO Y SUPERVISIÓN DE CRIATURAS PATRICK TATOPOULOS MÚSICA JEFF DANNA BASADA EN EL JUEGO CREADO POR KONAMI MONTAJE SEBASTIEN PRANGERE
DISEÑO DE PRODUCCIÓN CAROL SPIER DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA DAN LAUSTSEN PRODUCTOR DON CARMODY PRODUCTORES EJECUTIVOS VICTOR HADIDA Y AKIRA YAMAOKA PRODUCTOR EJECUTIVO ANDREW MASON
ESCRITA POR ROGER AVARY PRODUCIDA POR SAMUEL HADIDA DIRIGIDA POR CHRISTOPHE GANS

DAVIS KONAMI SILENT HILL





silenthill.uip.es

28 de Julio en Cines

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

CREA TU PROPIO MARVEL «DREAM TEAM»

Raven Software, responsable de la franquicia *X-Men Legends*, está preparando el juego definitivo basado en los personajes de la factoría **Marvel**. Más de 140 figuras del mágico universo del cómic se dan cita en este *Action-RPG* en el que, tomando el papel de un grupo de cuatro superhéroes, deberás librar la batalla definitiva que determine el destino del universo. Incluye modo de juego cooperativo On-line y un total de 17 episodios que recrean algunos de los más famosos combates desarrollados en papel.



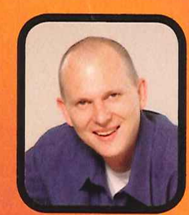
Spider-Man, Lobezno o Capitán América son algunos de los 20 personajes disponibles al comenzar la aventura.











KUTARAGI, HARRISON, HIRAI...

La guerra de declaraciones no ha hecho más que comenzar. Tras la celebración del **E3**, los máximos responsables de la compañía nipona han concedido varias entrevistas no sólo para defender a **PS3** de las críticas suscitadas durante la celebración de la Feria, sino para brindar nueva información sobre el *chip-cell* y compañía. El padre de **PlayStation**, Ken Kutaragi, y Phil Harrison (director de **SCE WorldWide Studios**) ya se han encargado de asegurar que el sistema On-line de **PS3** será gratuito, mientras que la política de pago para los contenidos descargables aún no se ha terminado de precisar. «Con **PS3** ya no necesitamos un ordenador». Así de contundente se ha mostrado Kutaragi San al presagiar una nueva generación de *hardware* donde la banda ancha y el disco duro (un modelo de 120 GB estará disponible a finales de 2007) serán los únicos ingredientes necesarios para soñar jugando. Kaz Hirai, **CEO** de **SCEA**, también ha desvelado un precio estimado para el *software* de **PS3**. «Menos de 100 €». Tampoco esperábamos otra cosa...

WIPEOUT PROJECT

EL REGRESO DE UNA LEYENDA

A través de la empresa de contratación de **Sony C.E.** en Reino Unido, **Datascope Recruitment**, y no desde la propia **Sony** ha saltado la grata noticia. El desarrollo de un nuevo *WipEout* para próxima generación es ya una realidad. Los responsables del juego serán **Studio Liverpool**, autores de la serie desde su origen en **PSone**.



Las primeras imágenes y «concept art» de WipEout Project no han tardado en llegar.

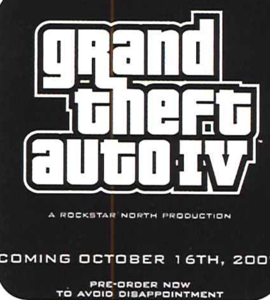
PAUSE



GTA IV EMPLEARÁ EL ENGINE 3D RAGE

Rockstar North ha anunciado recientemente algunos datos sobre la nueva entrega (a partir de ahora multiplataforma) de su franquicia estrella por excelencia, GTA IV, cuyo desembarco en Europa se realizará el 19 de octubre de 2007, utilizará el flamante motor gráfico RAGE (Rockstar Advance Game Engine) el cual ya ha mostrado excelentes resultados en títulos de nueva generación. Podéis visitar la web oficial en www.rockstargames.com/grandtheftauto4

SOUL CALIBUR IV YA ASOMA EN EL HORIZONTE



Así lo dejó entrever el productor de la serie, Daisuke Uchiyama, en una reciente entrevista a una publicación norteamericana. No conocemos más detalles al respecto, salvo que el grupo de programación del que Uchiyama San es responsable se encuentra en pleno desarrollo al estar programando el también esperado Tekken 6. Con estas declaraciones, Namco Bandai se consolida como una de las compañías más prolíficas en PS3. A los amantes de los beat'em-up tan sólo nos queda por conocer detalles de un futuro Dragon Ball Z para alcanzar el entusiasmo absoluto.



SE BUSCAN PROGRAMADORES

La paulatina llegada de los kits de desarrollo de PlayStation 3 está provocando una oleada de ofertas de trabajo por parte de grupos de programación de todo el mundo. Studio Liverpool, Cambridge Studios o Team Siren son tan sólo algunos ejemplos dentro de la recién establecida SCE Worlwide Studios de Sony. Para este último, eso sí, es necesario un conocimiento íntegro del idioma japonés.





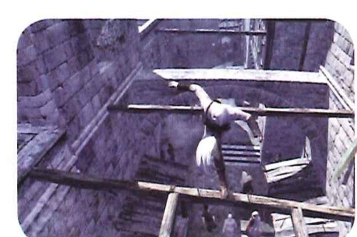
Absolutamente todo lo que Altair divisa desde lo alto de esta azotea dispone de su propia IA, pudiendo interactuar con cada elemento del escenario. El primer nivel mostrado en el E3 permitía explorar la ciudad y exteriores a lomos de un caballo.

ASSASSIN'S CREED

LA NUEVA GENERACIÓN EMPIEZA AQUÍ

Ríos de tinta ha desatado el nuevo proyecto de **UbiSoft** Montreal (*Prince Of Persia, Splinter Cell*) desde que hiciera su debut en **PS3** el pasado **E3**. Un título que, antes de ver la luz en 2007, ya se ha convertido en un nuevo referente para la nueva generación. Sus premisas son un argumento que te sumerge en la fascinante era de las cruzadas, tomando el control de un asesino a sueldo falto de escrúpulos y ávido de dinero fácil; un apartado técnico de impresionante factura (no ha sido necesario usar capturas de movimiento para mostrar un universo donde la animación cobra una nueva dimensión); y una jugabilidad que te permitirá alcanzar tus objetivos de la manera que te plazca. Además, el sistema On-line te permitirá la descarga de nuevas misiones. ¡Que tiemble *GTA IV*!







EN TIERRA SANTA

Nos encontramos en el año 1191 a.C., en plena Tercera Cruzada emprendida por Ricardo Corazón de León con el objetivo de conquistar Tierra Santa. Altair, un sanguinario asesino a sueldo, se encuentra afiliado a un clan neutral que rinde cuentas al mejor postor. Una época donde la línea que separa el bien y el mal se desdibuja constantemente entre la sangre vertida por culpables e inocentes. La aventura transcurrirá en tres ciudades diferentes que, a su vez, contarán con otros tantos distritos.





ALGO PASA CON JADE

El rostro de Jade Raymond, productora de ***Assassin's Creed***, es uno de los más atractivos y populares dentro de la industria del ocio electrónico. Aparte de contar con un largo currículum en el mundo de los videojuegos (ha estado vinculada a empresas como **EA** o **Sony**) dispone de su propio espacio en el programa de TV *Electric Playground*, uno de los más populares en EE.UU. y Canadá.



ALONE IN THE DARK
EDWARD CARNBY, EN CENTRAL PARK

Por extraño que parezca, así es. El investigador que protagonizó uno de los primeros títulos que dieron nombre al género *Survival Horror* regresa a los sistemas de nueva generación setenta años después de su terrorífica incursión en la mansión Derceto. Con un *look* renovado (atrás quedaron los polígonos faltos de texturas) y un gran misterio a sus espaldas (esta reaparición no es meramente accidental), tomarás de nuevo el control del personaje para adentrarte en Nueva York (*Central Park* exactamente) y arrojar luz a siniestros fenómenos paranormales que acontecen en el lugar. La estructura del juego será similar a la de las series de TV, con episodios de 30/40 minutos de duración para mantener la expectación. El terror llega en 2007.

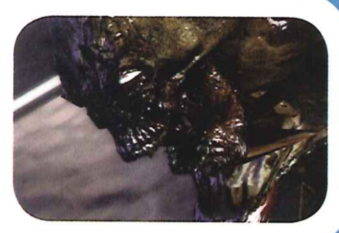




Exploración, puzzles, combates e incluso sigilo. Pero por encima de todo, mucho miedo...

DAVID NADAL: UN ESPAÑOL EN LA OSCURIDAD

En octubre del año pasado fuimos testigos de las primeras imágenes de *Alone In The Dark* para nueva generación. Gracias al evento organizado por **Atari** para la ocasión, pudimos compartir algunos detalles del proyecto (aún en pañales) con el responsable del equipo de desarrollo, David Nadal. Este español lleva trabajando para **Eden Studios** desde el nacimiento de la compañía en 1988, cuando aún era subsidiaria de la ya extinta **Infogrames**.





MOTOR GRÁFICO

Las diferentes localizaciones del juego están siendo recreadas bajo el potente *engine Havok 3.0*. Tanto personajes como criaturas gozan de un modelado excelente, respondiendo a factores como la iluminación o estado físico (cansancio, daños, etc.). Desde **Eden Studios** aseguran que con **PS3** se inaugura un nuevo mundo repleto de posibilidades en tareas de programación.



HEAVY RAIN
FAHRENHEIT YA TIENE SUCESOR EN PS3

Aunque aún no se han desvelado demasiados detalles de la nueva creación del estudio francés **Quantic Dream**, un tráiler mostrado en el *stand* de **Sony** durante el pasado **E3** ha disparado los rumores sobre la llegada de un nuevo *Fahrenheit* al universo **PlayStation**. La plataforma escogida, **PS3**. Aunque no se trata de una secuela de *Indigo Prophecy* (así es conocido *Fahrenheit* en EE.UU.), las similitudes que guarda el proyecto con tan excepcional juego son muchas: un argumento repleto de elementos de *thriller* psicológico, posibilidad de controlar a varios personajes a lo largo de la aventura, etc. Su lanzamiento está programado para finales de 2008 y promete convertirse en un referente dentro de los juegos de nueva generación. ¡Que llueva ya!

RESISTANCE: FALL OF MAN

EL PRIMER GRAN FPS PARA LA CONSOLA DE SONY

Uno de los juegos que acompañarán el lanzamiento de **PlayStation 3** será este *shoot'em-up* de **Insomniac Games**, también conocido como **I-8**. Muchas son las virtudes que atesora uno de los proyectos que, desde su presentación en mayo de 2005, más expectativas y sorpresas ha suscitado entre crítica y público. El estudio de desarrollo responsable de franquicias como *Spyro* o *Ratchet & Clank* da un giro de 180 grados en su trayectoria lúdica al crear un título que te sumerge de lleno en una cruenta guerra en la que (y este es el único pero que hemos encontrado por el momento) un soldado estadounidense se dispone a salvar a Europa y Asia (con la ayuda del ejército británico, claro está) de la amenaza de una raza extraterrestre (los *Chimera*) que está extendiendo un mortal virus en territorio euroasiático. Dispondrás de un amplísimo arsenal de armas, vehículos y la ayuda de tus aliados para hacer frente a estos *aliens*. El modo multijugador permitirá un total de 32 jugadores al mismo tiempo. Realmente prometedor.

LANZAMIENTO 17 NOV.

RATCHET & CLANK

En la pasada edición de la **Games Developers Conference** se mostró (a través de un *teaser* de escasos minutos de duración) el que será el segundo proyecto de **Insomniac** en **PS3**. Los carismáticos personajes que han sentado cátedra en **PS2** dan el salto a la nueva generación con una nueva entrega que promete, una vez más, plataformas y acción a raudales.



Resistance: Fall Of Man aprovechará las posibilidades del sensor de movimiento que incorpora el nuevo DualShock. Por el momento, desconocemos cómo.

FATAL INERTIA

LAS CARRERAS FUTURISTAS DEBUTAN EN PLAYSTATION 3

¿Quién dijo *Dynasty Warriors*? Aparte del correspondiente capítulo de *Shin Sangoku Musou* y ese misterioso proyecto de nombre *Ni-Oh* (ambos desarrollados para 2007), la división canadiense de la compañía nipona **Koei** está preparando un vertiginoso juego de carreras que mezcla el estilo de *WipEout* y *Destruction Derby* en entornos naturales que alcanzan un nuevo nivel de realismo gracias a la potencia del *chip-cell*. En el siglo XXII, *Inertia* es el deporte de riesgo por excelencia ya que, a las peligrosas curvas que acompañan a cada circuito hay que sumarle la posibilidad de utilizar armamento pesado para derribar a cada uno de los contrincantes. Los desarrolladores están mostrando especial atención a la física y al arsenal que incluirá el juego. Además, ***Fatal Inertia*** contará con un total de siete circuitos en los que podrás medirte con jugadores de todo el mundo vía On-line.

LANZAMIENTO 17 NOV.

VEHÍCULOS

En principio, se han desvelado un total de cuatro escuderías cien por cien customizables (*Phoenix, Aurora, Mercury* y *Titan*). Cada nave dispondrá de características y armamento propios, que podrás combinar para crear devastadores proyectiles que arrojar a tus competidores. Se ha prestado especial atención al modelado y diseño de cada una de las piezas, alcanzando unos resultados espectaculares.



TONY HAWK'S: PROJECT 8

EL MAYOR REALISMO AL SERVICIO DEL SHATEBOARDING

El debut de *Tony Hawk's* en la «nueva generación» lo están llevando a cabo los genios de **Neversoft**, y parece ser que con la octava entrega van a revolucionar todos los aspectos vistos antes en la serie. Cada uno de los movimientos se ha capturado con la máxima precisión posible, elevando la animación sobre ruedas a un nuevo nivel.



La libertad total de movimientos seguirá siendo una de las principales premisas del juego.

ESCENARIOS

Project 8 transcurre en la localidad de Nowheresville, USA. En tu camino por llegar a formar parte del clan de *skaters* que da nombre al juego tendrás que realizar cientos de misiones, mezcla de *Underground, Pro Skater* y otras inéditas en la saga.



SONIC THE HEDGEHOG

CUMPLEAÑOS EN ALTA DEFINICIÓN



Sonic dispondrá de un amplio abanico de movimientos. Desde el típico salto a toda una sucesión de combos.



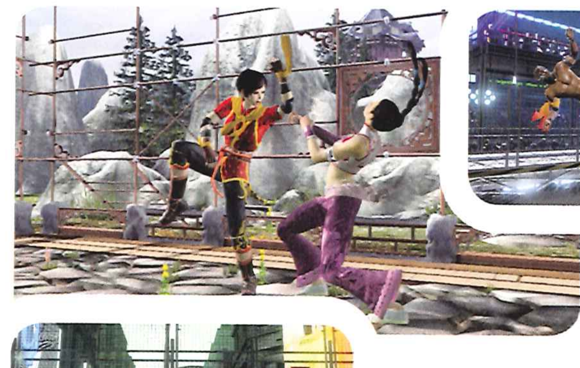
LANZAMIENTO 17 NOV. LANZAMIENTO

Los años no pasan en balde. Y si no, que se lo pregunten a la carismática mascota de **Sega** tras celebrar su 15 aniversario. En su primera aventura para **PS3**, Sonic y el resto de personajes que le acompañan lucen un *look* más adulto que el de entregas anteriores, alejándose de la familiar estética infantil que nos enamoró desde sus orígenes en MegaDrive. Además, se ha incorporando un nuevo personaje jugable, Silver, capaz de transformar y utilizar la energía a su antojo. La mecánica y desarrollo de juego resulta muy similar a cualquier *Sonic Adventure* pero con un apartado gráfico a la altura de las circunstancias.

VIRTUA FIGHTER 5

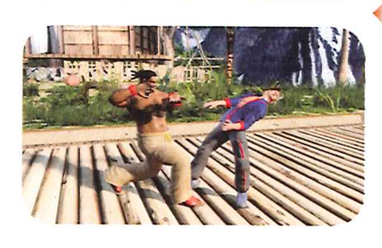
EN EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION 3

El mes pasado, **Sega** hacía oficial la adaptación en exclusiva del *arcade* de **AM#2** para **PS3**, con todas las virtudes, tanto gráficas como jugables, del revolucionario nuevo capítulo de la serie. Con la placa *Lindbergh* corriendo por sus venas, esta quinta entrega incorpora dos nuevos luchadores y diferentes niveles de profundidad desde los que podrás efectuar tus ataques. El competidor de *Tekken 6* golpeará con fuerza en primavera de 2007.





Eileen, con un estilo de combate Monkey Kung-fu, junto con «El Blaze» (campeón de lucha libre mejicano) suman un total de 17 luchadores.



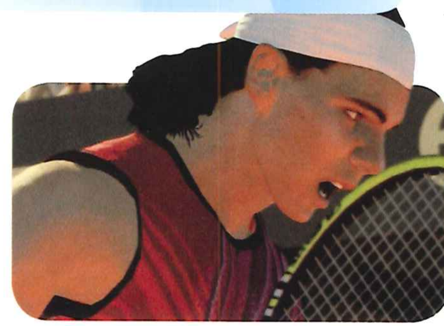
En VF5 dispondrás de diferentes maniobras de ataque desde diversos planos de profundidad.



VIRTUA TENNIS 3

EMULA LAS HAZAÑAS DE NADAL Y FERRERO

El simulador de tenis por excelencia regresa cargado de rostros nuevos y jugosas novedades. No sólo disfrutarás de un apartado gráfico donde las animaciones faciales destacan por encima del resto, sino que en el terreno de la jugabilidad se han potenciado apartados como la IA de la CPU o los siempre agradecidos minijuegos. Primavera de 2007.

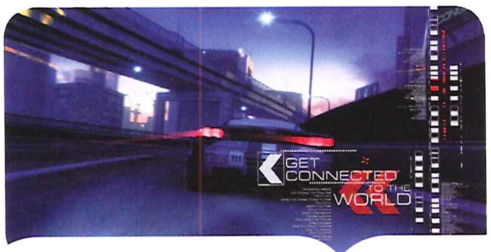


Podrás emular la meteórica trayectoria de Rafa Nadal en el modo Carrera que incorpora el juego.





RIDGE RACER 7
REIKO NAGASE A LA ENÉSIMA POTENCIA



Todo está preparado para la gestación de una nueva leyenda sobre ruedas. Masaya Kobayashi, Hideo Teramoto e Hiroshi Okubo (responsables del excelente *Ridge Racer* para **PSP**) están preparando el regreso de la bella Reiko Nagase y sus fastuosos vehículos en una séptima entrega que incorpora modo On-line para un total de 14 jugadores, 20 circuitos donde derrapar y customización completa de los vehículos.

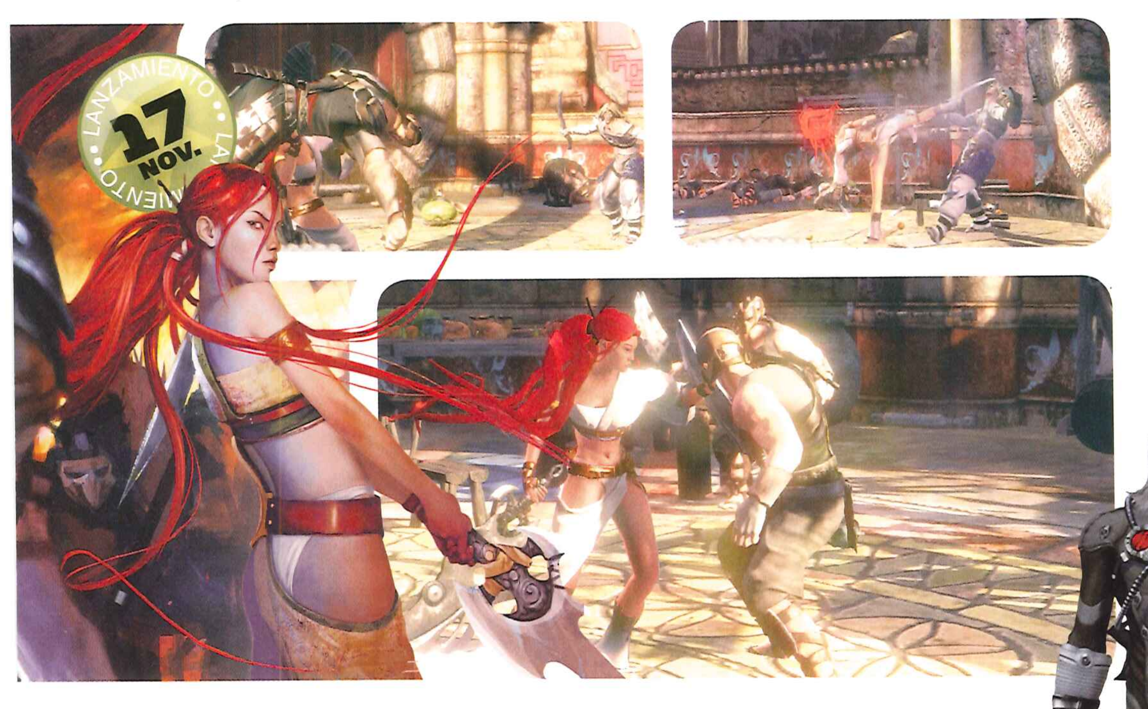






HEAVENLY SWORD
SUCUMBE AL ENCANTO DE NINJA THEORY

Para muchos, la demostración jugable más impactante de todo el catálogo de **PS3** disponible durante el pasado **E3**. Nariko, una letal guerrera que cuenta en sus manos con la «Espada Celestial», busca venganza en el lejano Oriente enfrentándose a las tropas de King Botan, dispuestas a conseguir tan ansiado artilugio a cualquier precio. Sin embargo, éste acabará en cuestión de horas con cualquier humano que intente dominarlo, por lo que el destino de la joven ya se encuentra escrito desde el inicio del juego. Si tuviéramos que buscar un sucesor de *God Of War* en **PS3**, sería éste. Por gráficos, jugabilidad y estilo de juego.

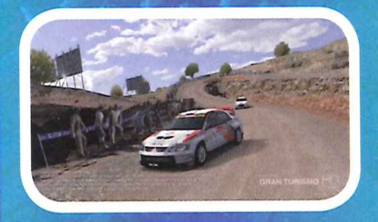


Y ADEMÁS...

Genji II (Game Republic/Sony C.E.)
La secuela de este famoso *slam'em-up* sigue adelante. Acompaña a los hombres de Yoshitsune en su misión por derrocar a la familia Heisi. Una atractiva mezcla entre *Onimusha* y *Dynasty Warriors*.



Gran Turismo HD (Polyphony Digital/Sony C.E.)
Según recientes declaraciones de Yamauchi San, la *demo* técnica mostrada en el pasado **E3** no estaba prevista y tuvo que ser terminada en un plazo de tres semanas.



Untold Legends Dark Kingdom (Sony Online): Elige a uno de los tres personajes del clan Dragon Shade y sumérgete en una mágica historia repleta de belleza artística, decenas de enemigos en pantalla y diversos tipos de modo On-line.

LANZAMIENTO 17 NOV.



WarDevil (Enigma/Digi-Guys)
Poco se sabe de este proyecto. Eso sí, el vídeo que se mostró en el **E3** (a 1080p) es sólo un avance de la tecnología que implementará el juego, orientada a una resolución final de 1920x1080.

SUPERMAN RETURNS
EL REGRESO

El superhéroe por excelencia, el abanderado de **DC Comics** y creación de Jerry Siegel y Joe Shuster, ha regresado a la gran pantalla tras su estreno en las salas de cine en 1978, encarnado entonces por el desaparecido Christopher Reeve. Muchos cómics, series de dibujos animados y televisión, así como unas cuantas películas se han hecho en estos casi 30 años. El nuevo *Superman* viene para quedarse y ocupar su lugar de honor entre los *Spider-Man*, *X-Men* y demás superhéroes rescatados por el cine.

Y como no podía ser de otra manera, **emoción** te trae en rigurosa exclusiva el juego de la película, una producción que te ahorra los orígenes del superhéroe para plantarte de lleno en medio de la acción con *Superman* a tus órdenes. Puedes volar, golpear, usar la visión calorífica, ver a gran distancia y emplear tu súper-aliento para hacer frente a toda clase de situaciones que entrañan peligro para los habitantes de Metrópolis y, en especial, para la irresistible e implacable Lois Lane.

El juego se presenta en 2D con un control extremadamente sencillo y unos gráficos bastante elaborados que recrean algunos lugares emblemáticos como el edificio del *Planet* y otros que se han diseñado para proporcionar al jugador una amplia variedad de misiones que, en su mayoría, ha de resolver en un tiempo limitado. Tras un breve Tutorial te ves inmerso en una incesante sucesión de objetivos que sólo el hombre de acero puede resolver. Un juego que sabe diferenciarse de los demás y captar a la perfección la esencia de su protagonista.

SUPERMÓVIL

Si entras en emoción>ocio/cine>Superman descubrirás la ingente cantidad de contenidos con los que puedes transformar completamente tu simple móvil en todo un Supermóvil: imágenes, tonos, tonos reales, temas, salvapantallas, vídeos e incluso el tráiler y el cartel de la película.

SUPERMAN

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Todo un súper juego.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.7 GRÁFICOS: Variados, coloridos y de unas dimensiones acordes con las posibilidades del protagonista.
9.0 AUDIO: Quizá parezca una tontería, pero la melodía original reversionada logra emocionar desde el primer momento.
9.0 JUGABILIDAD: Bastante cómodo de jugar, aunque cuesta algo frenar a Superman para atender los problemas.



Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA



RAFA NADAL TENIS
Bate a todos tus oponentes.



ALONSO RACING 2006
Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



PARIS HILTON DIAMOND QUEST
Insospechados niveles de diversión.



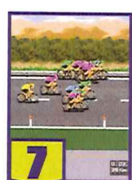
COPA MUNDIAL FIFA 2006
Vive el Mundial en tu móvil.



EL CÓDIGO DA VINCI
Revive uno de los mejores best seller.



LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



TOUR DE FRANCIA
El deporte más duro en todo su esplendor.



NBA 2006
Nuevas cotas de calidad en el básquet.



PUZZLE BUBBLE
No podrás dejar de jugar.



SUDOKUMANIA
Los números más adictivos.

Cómo descargarte un videojuego desde tu 

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

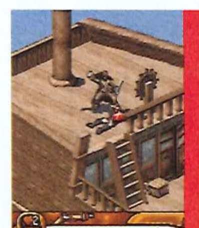
01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS



MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

Los tres niveles de dificultad con que puedes comenzar la partida determinan no sólo la resistencia de los enemigos, sino su habilidad en combate, su abundancia y la complejidad de los duelos.



PIRATAS DEL CARIBE

El corsario más carismático aborda tu móvil

Gracias a Jack Sparrow las películas de aventuras han vuelto a estar tan de moda como hace décadas. El éxito de la primera película fue suficiente para justificar una trilogía, de modo que la segunda y tercera se rodaron a la vez, aunque se estrenan con un año de diferencia.

En esta ocasión la historia gira alrededor del tesoro maldito de Cortés, que Jack debe llevar a buen puerto. Surcando los mares tendrá que llegar a su destino sorteando todo tipo de obstáculos en un juego que sorprende por su gran variedad y calidad. En él encontrarás escenarios navales en los que tendrás que navegar y librar batallas a cañonazos contra otros navíos, pero también otros en los que controlarás directamente a Sparrow y que te llevarán a enfrentarte a numerosos enemigos a sablazo limpio o con el mosquetón, recogiendo oro y bebedizos con los que recuperar la vida. Además, deberás librar duelos singulares que exigirán la pulsación de una secuencia de teclas muy concreta que se presenta en pantalla llegado el momento.

Cada una de estas dos áreas de juego tiene una representación visual bastante diferente: una vista cenital para los escenarios navales y una perspectiva isométrica para los 3D protagonizados directamente por Sparrow. Un juego muy recomendable.

PIRATAS DEL CARIBE

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
(+) Sorprendentemente variado.
(-) Un sonido pobre.

9.4 GRÁFICOS: Cuidado en detalles como el interfaz y muy fieles a la época que pretenden recrear.

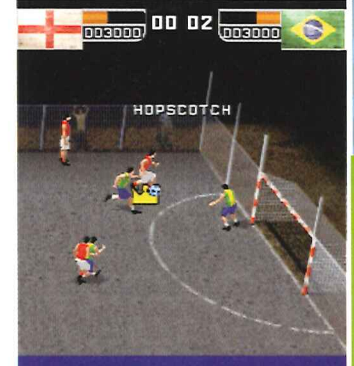
6.0 AUDIO: Al margen de la música del menú, el sonido brilla por su ausencia más allá de unos pobres efectos de combate.

9.0 JUGABILIDAD: Un control notablemente sencillo teniendo en cuenta la variedad de modos de juego.



9.2

NOTICIAS MOVISTAR



JUEGO DURO

El fútbol callejero de FIFA Street también llega a móviles en una completa edición con multitud de equipos y una extraordinaria cantidad de aspectos personalizables, desde características del equipo a establecer tus propias reglas (dificultad, goles de ventaja, goles para ganar, color del balón). Prácticamente todo vale para ganar. Los amistosos te permitirán hacerte con los controles para probar suerte en el dominio de la calle contra equipos de todo el mundo, si bien como siempre nada es gratis: tendrás que ganarte el respeto y el derecho a enfrentarte con los mejores empezando a jugar con los peores y escalando puestos.

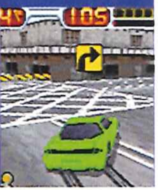


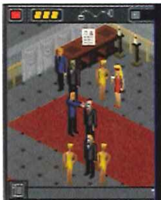


Ya está disponible la Comunidad de Juegos **movistar**, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos **movistar** para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

A TODO GAS, TOKYO RACE

La tercera entrega cinematográfica de la saga The Fast & The Furious está ambientada en la ciudad de Tokio. La acción y la velocidad se ven envueltas ahora en riesgo y adrenalina pura con una forma de correr muy específica en la que los derrapes lo son todo. Ahora puedes revivir la intensidad de las carreras urbanas niponas aprendiendo a utilizar técnicas especiales como el protagonista de la película y enfrentándote a peligrosos competidores.





HITMAN - CONTRATO CUMPLIDO

La vida de un asesino a sueldo es azarosa, máxime si el individuo en cuestión se llama 47 y casi nunca cuestiona las misiones que le asignan. Hitman debuta en móviles con nada menos que 16 niveles y una generosa cantidad de armas con las que cumplir cada encargo. Pasar desapercibido entre la gente, utilizar cámaras de seguridad y disfrazarse son sólo algunos de sus métodos para que sus objetivos no se percaten de su presencia. ¿Podrás cumplir?

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR movistar

1 **TETRIS** El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



2 **COPA MUNDIAL FIFA 2006** Vive el Mundial en tu móvil.



3 **PANG** Vuelve la moda de reventar bolas de colores.



4 **ALONSO RACING 2006** Emula a nuestro campeón de la Fórmula 1.



5 **50X15** El concurso con más tensión de la televisión.



6 **RAFA NADAL TENIS** Bate a todos tus oponentes.



7 **PUZZLE BUBBLE** Hay fórmulas válidas hoy y siempre.



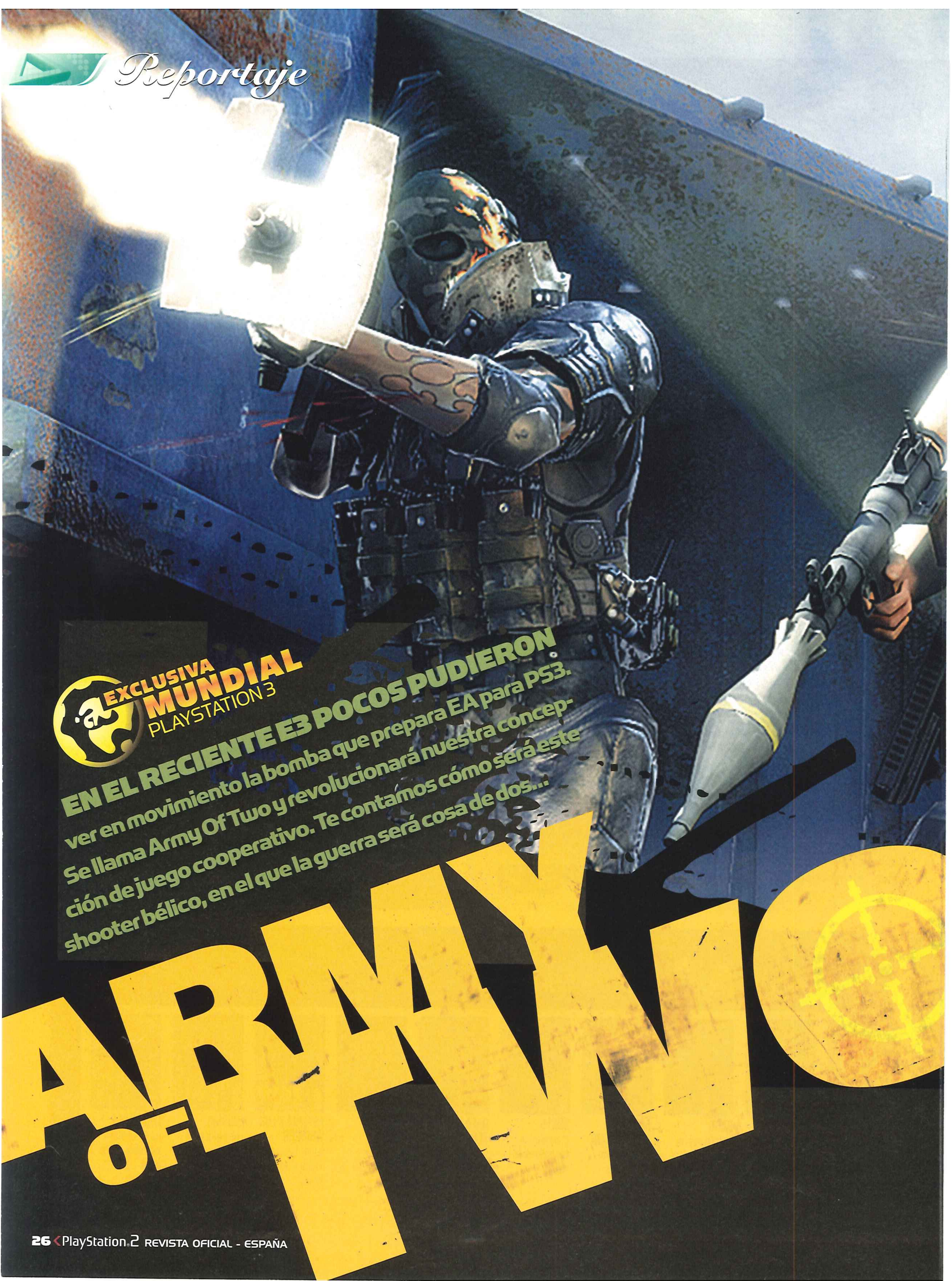
8 **ASTERIX Y LOS VIKINGOS** Reparte tortas para rescatar al hijo del jefe.



9 **WORMS** Una original y divertida guerra entre gusanos.



10 **LOS SIMS 2** Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



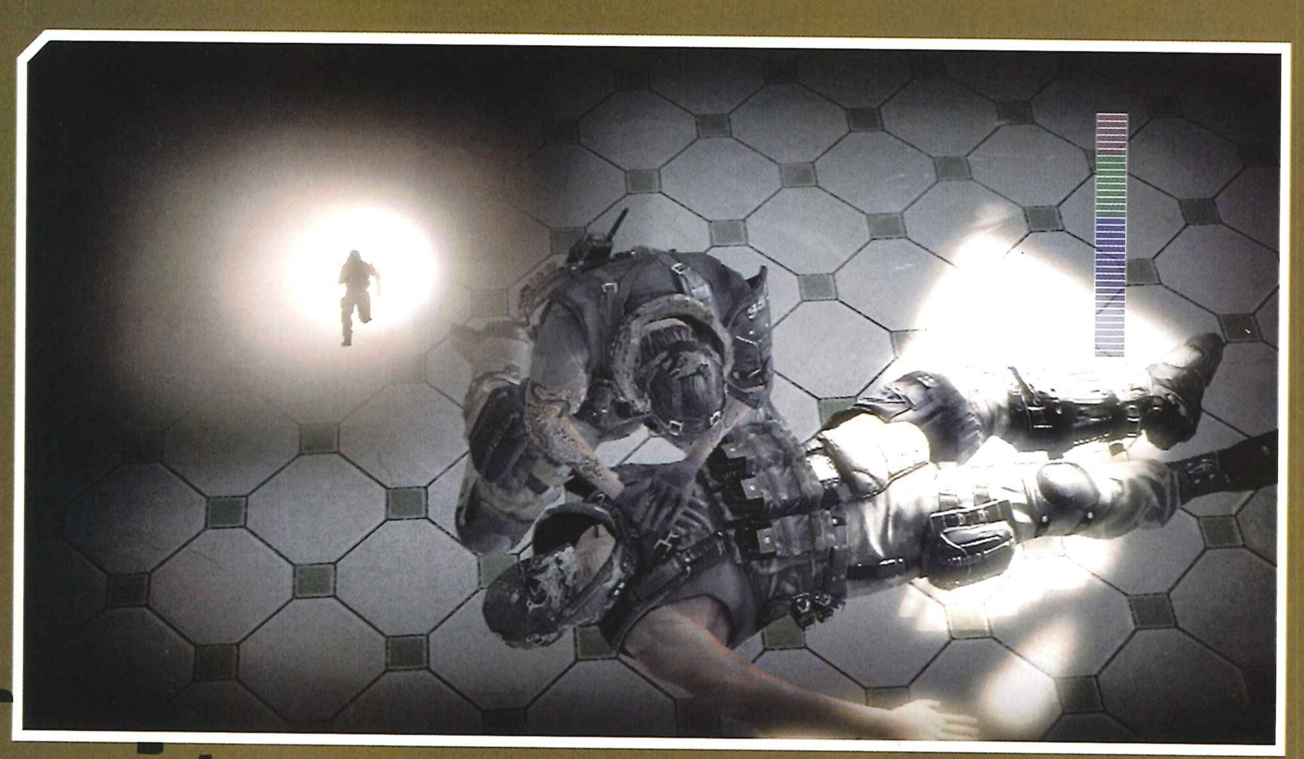
EN EL RECIENTE E3 POCOS PUDIERON ver en movimiento la bomba que prepara EA para PS3. Se llama Army Of Two y revolucionará nuestra concepción de juego cooperativo. Te contamos cómo será este shooter bélico, en el que la guerra será cosa de dos...

ARMY OF TWO



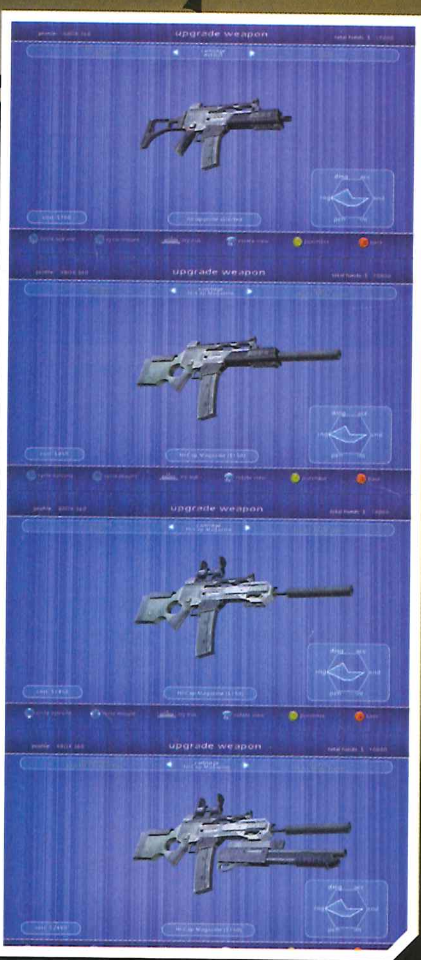
POR **NEMESIS**

Desarrollado por **EA** Montreal, ***Army Of Two*** es la gran apuesta de **Electronic Arts** para la temporada 2007 en **PlayStation 3**. No es de extrañar, por tanto, que ocultara tan celosamente el juego durante la última feria **E3**. A puerta cerrada, sólo aquellos que ya estuvieran previamente acreditados pudieron ver en movimiento este revolucionario *shooter*, en el que verás cómo dos únicos mercenarios, llamados Ríos y Salem, ponen en jaque a ejércitos de distintos puntos del planeta. Ambos están a sueldo de una corporación militar privada (conocidas en inglés bajo las siglas PMC). Todos hemos oído hablar de ellas y de su activa participación en la guerra de Irak. El gobierno de EE.UU. delega cada vez más operaciones



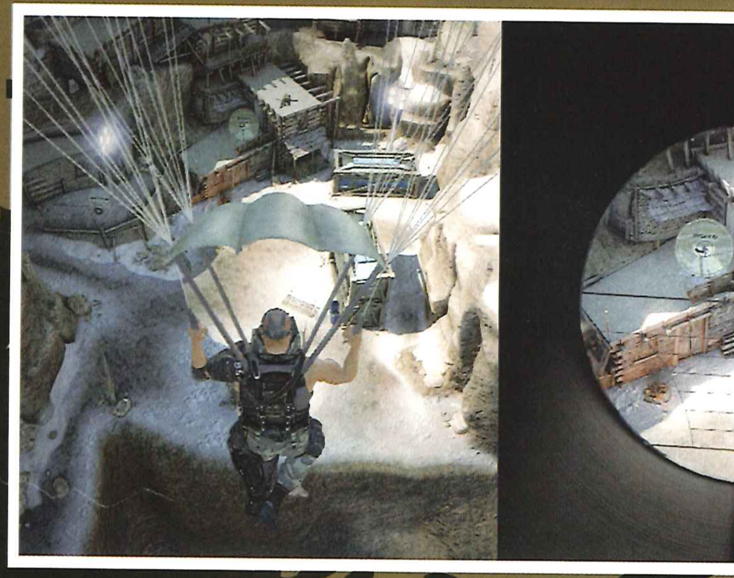
¡NO TE ME MUERAS, HOMBRE!

Harás de todo por proteger la vida de tu compañero. Incluso cuando esté al borde de la muerte, podrás revivirlo con un masaje cardiaco. Mientras el jugador herido ve un túnel de luz (el «Más Allá»), deberás pulsar rítmicamente una combinación de botones para devolverle a la vida. En la presentación del E3 pudimos ver cómo uno de los jefes de producto de EA le gritaba a su compañero, vía headset: «¡No vayas a la luz!».



DE TIENDAS

Todo el armamento que utilizan Salem y Rios puede ser mejorado en el mercado negro, a cambio de una sustanciosa cantidad de dinero. A la izquierda tienes un ejemplo de cómo puede mejorarse un rifle de asalto: silenciador, culata, mira telescópica... incluso se le puede acoplar una recortada que garantice el éxito en los combates cuerpo a cuerpo.



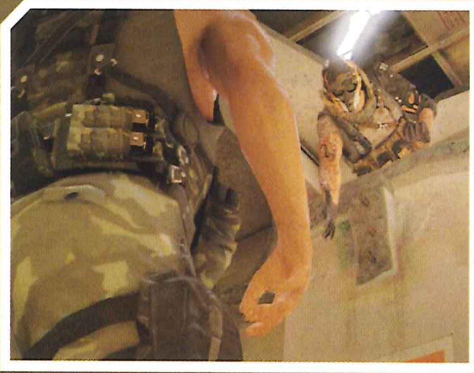
DEATH ABOVE

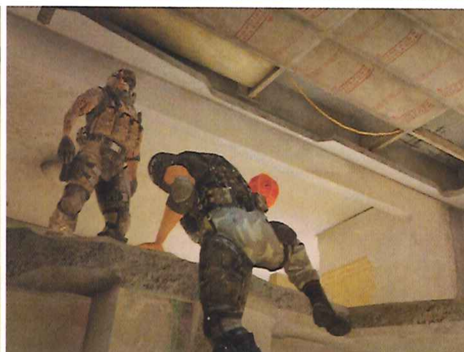
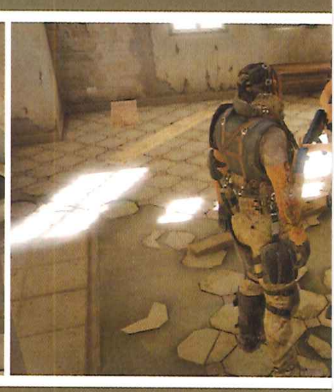
Un ejemplo perfecto de la sincronía necesaria entre ambos personajes. Mientras uno de los jugadores maneja el paracaídas, el otro dispara sobre los vigías con el rifle de francotirador. La comunicación entre Rios y Salem debe ser totalmente fluida. Un giro brusco del paracaídas podría echar al traste cualquier intento de matar sigilosamente al enemigo.

militares en estas corporaciones privadas, que emplean veteranos de cuerpos de élite, reconvertidos en mercenarios, para participar en misiones demasiado arriesgadas para las tropas regulares. Hace más de 40 años, el general Dwight «Ike» Eisenhower, durante su mandato como presidente de EE.UU., ya advirtió al congreso de su país de la creciente influencia de estas corporaciones militares privadas (un tema polémico, que por cierto también será el eje central del futuro *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots*). Parte de aquel discurso del presidente Eisenhower ha sido rescatado por **Electronic Arts** para abrir la *demo* de ***Army Of Two*** mostrada en la feria **E3**, que ya deja patente no sólo su impresionante calidad gráfica (como era de esperar, tratándose de **PlayStation 3**) sino también su revolucionaria inteligencia artificial, bautizada como *Partner Artificial Inteligence* (PAI). Tratándose de un juego en el que prima ante todo la coordinación entre la pareja de mercenarios, **EA** Montreal debía ofrecer a un único jugador el mismo grado de interacción que se disfruta al jugar con un amigo vía On-line. La PAI reconocerá al instante cualquier orden verbal tuya y la llevará

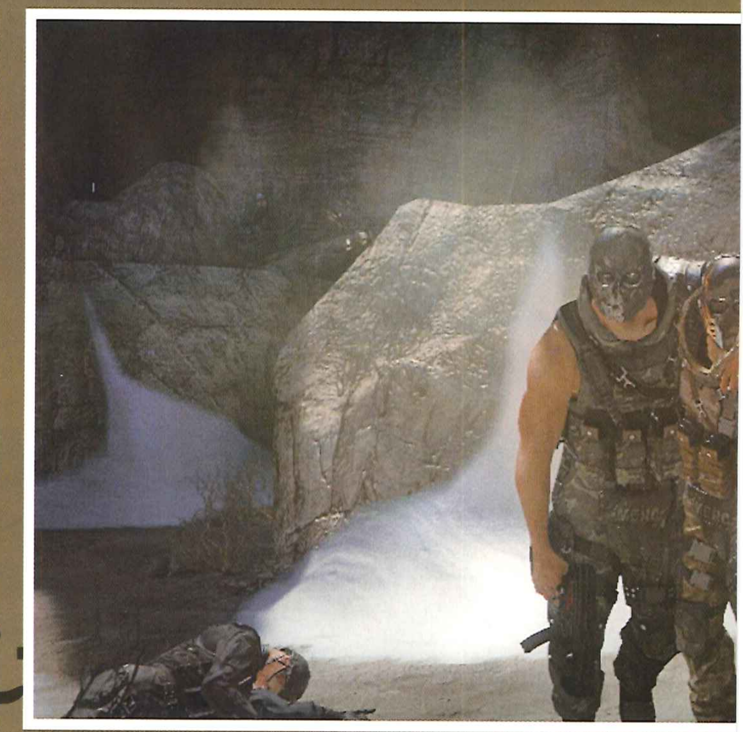


¡SI CONDUCES AL LÍMITE
TÚ MARCAS LAS REGLAS!
FLATOUT 2™
POWERED BY gamespy
12+
PlayStation 2
PC DVD
www.flatoutgame.com
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
BUGBEAR ENTERTAINMENT
EMPIRE INTERACTIVE
FlatOut 2 Software © 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Empire, " " are trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd in the UK, Europe and/or other countries. All rights reserved.




TRABAJO EN EQUIPO
Otro magnífico ejemplo de cómo interactúan Ríos y Salem. Mientras uno de ellos maneja una carretilla elevadora, como las que se utilizan para cargar palés, su compañero se prepara para disparar desde lo más alto de las palas elevadoras.



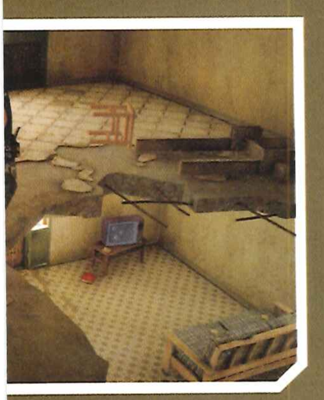

TOCADO Y HUNDIDO > El poder de destrucción de Salem y Ríos no conoce límites. Incluso son capaces de hundir un portaaviones ellos solitos.





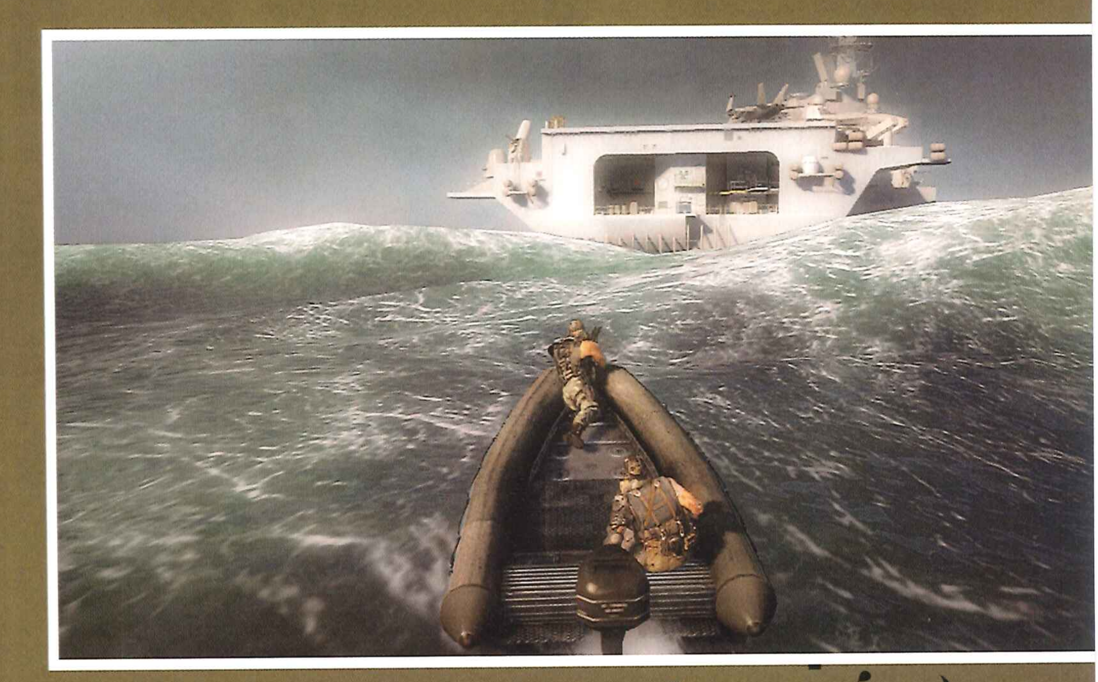
¡ABANDONEN EL BARCO! > Antes de que el portaaviones naufrague y se hunda totalmente en el fondo del océano, tendrás que ingeniártelas para escapar sin que se te caiga encima alguno de los cazas de combate aparcados en cubierta.

a cabo, y ella esperará lo mismo de ti. En ocasiones, tendrás que confiar en su criterio a la hora de analizar el terreno de combate y seguir sus instrucciones. Es importante recalcar que el juego cooperativo no es una opción más de ***Army Of Two***, sino que es el juego en sí. Avanzar con tu compañero, cubrir su espalda, actuar como un equipo perfectamente compenetrado es la clave para sobrevivir. A través del *Headset*, mantendrás constante comunicación con tu amigo (o la CPU), le irás dando cuerda cuando haga rapel, él te lanzará cargadores cuando estés corto de munición en pleno tiroteo y distraerá la atención de las tropas enemigas mientras usas el rifle de francotirador. La compenetración llegará a tal punto que si uno de los dos es herido, el otro cargará con el compañero hasta encontrar un lugar seguro. E incluso, si la herida es grave, le realizará un masaje cardiaco. Lo verdaderamente asombroso de ***Army Of Two*** es que dará igual si juegas con un amigo o solo, dada la impresionante inteligencia artificial (PAI) del juego. Hasta tal punto, que si eres realmente «manta» con las decisiones tácticas o disparando, la CPU tomará el mando de la operación y será cada vez más «borde»



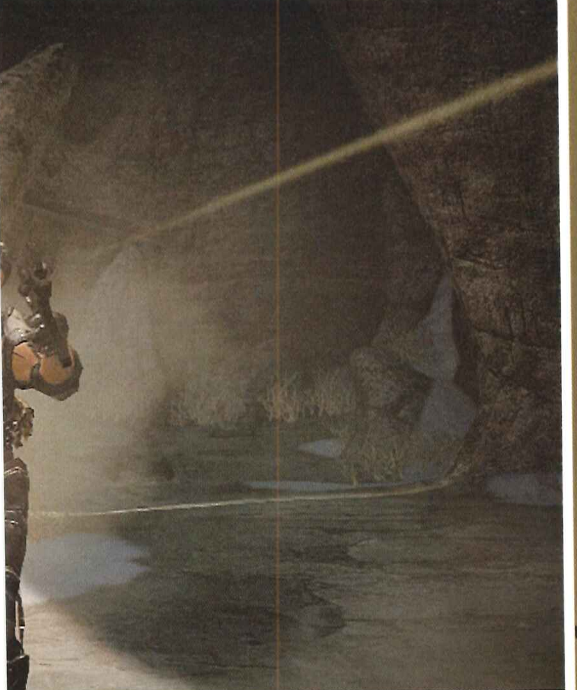
SOLO NO PUEDO...

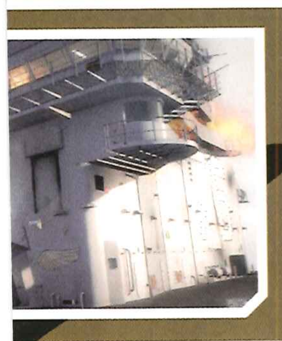
Para avanzar en Army Of Two es imprescindible una compenetración total entre los dos protagonistas, ya sea jugando con un amigo vía On-line o con la PAI (Inteligencia Artificial) controlando al otro personaje. Y no sólo a la hora de desarrollar emboscadas, sino para superar todo tipo de obstáculos. En la tira de la izquierda puedes ver cómo Ríos utiliza a Salem para alcanzar el piso superior y luego le aupa a pulso.



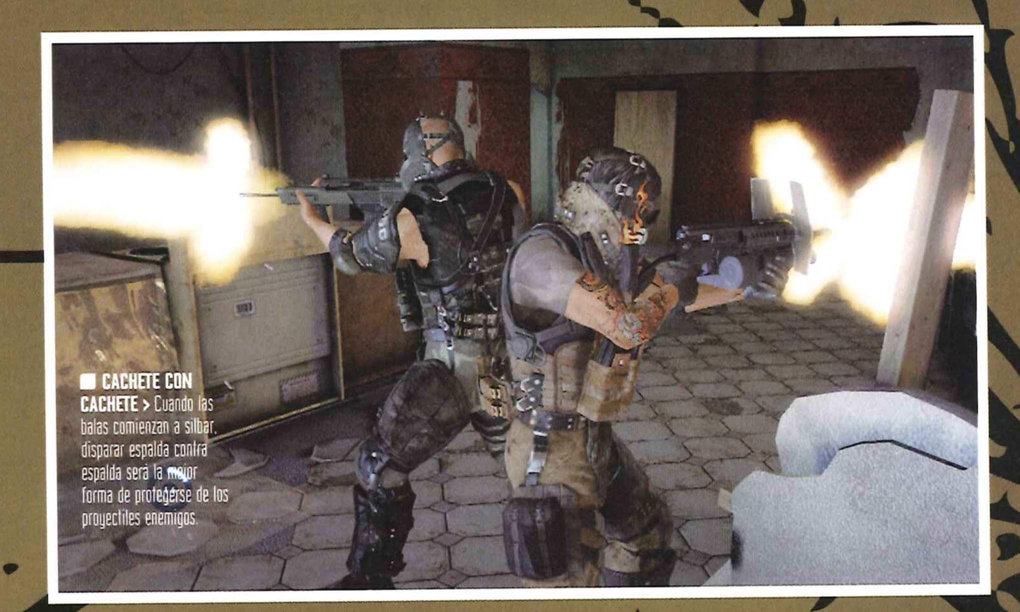
EN LA MAR SALADA

Uno de los momentos cumbre de la demo mostrada en el E3 es el asalto a un portaaviones. La textura, y sobre todo la animación de las olas alcanzan un realismo jamás visto en un videojuego hasta ahora. Por un momento parece como si estuvieras dentro de una escena de la película «La Tormenta Perfecta». Mientras uno de los mercenarios gobierna la lancha neumática, el otro, desde la proa, se encargará de abatir a cualquier vigía enemigo.





NADIE QUEDA ATRÁS > A pesar de estar blindados hasta el tuétano, no será difícil que alguno de los dos mercenarios resulte herido de bala. Ni se te ocurra abandonar a tu compañero. Llévatelo a cuestas hasta un lugar seguro y cúrale. Esta misión estará destinada al fracaso si crees que puedes combatir tú solo.

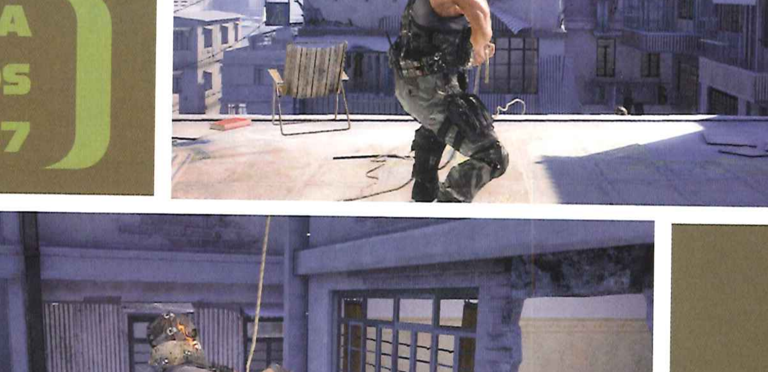


CACHETE CON CACHETE > Cuando las balas comienzan a silbar, disparar espalda contra espalda será la mejor forma de protegerse de los proyectiles enemigos.

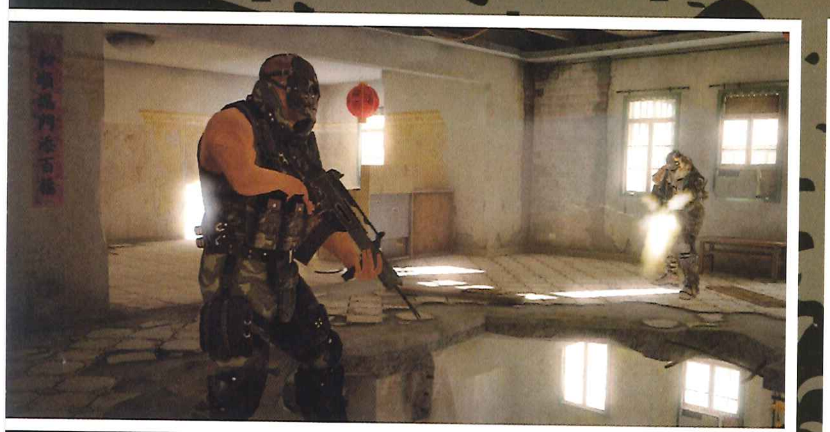
en sus contestaciones. Cuando cada misión implica enfrentarse a verdaderos ejércitos de enemigos, llevar un buen arsenal consigo es la mejor garantía para salir vivo. Y el lugar perfecto para conseguir esas armas es el mercado negro. Podrás adquirir todo tipo de armas reales, e incluso elegir su acabado. ¿Cómo te gusta el rifle de asalto AK-47? ¿En negro o en plateado? ¿Y si pudieras incorporarle un silenciador? ¿Y una culata para ganar en precisión? La infranqueable armadura frontal que visten Salem y Ríos les hace prácticamente invulnerables ante los disparos frontales, pero no ante los dirigidos hacia su espalda. Por eso, cuando la cosa se ponga realmente fea, la mejor táctica será combatir espalda contra espalda. Convertidos en un auténtico tanque humano el avance será lento, pero seguro, hasta encontrar la protección de una barricada o una pared. Ciudades en ruinas, las áridas montañas de Afganistán o un portaaviones en plena tormenta serán algunos de los escenarios que podrás visitar, impecablemente recreados gracias al motor gráfico *Inertia*, que en el caso de la misión del portaaviones nos dejó con la boca abierta ante el realismo y espectacularidad con que se ha repro- >



¡DAME MÁS CUERDA!
En ocasiones, la mejor forma de pillar al enemigo por sorpresa consistirá en deslizarse en rapel por la pared. Mientras uno sujeta la cuerda, el otro se irá deslizando por la fachada. Una vez más, la comunicación vía Headset será primordial, sobre todo para pedir a tu compañero que suelte más o menos cuerda...



ARMY OF TWO PODRÍA LLEGAR A LAS TIENDAS EN LOS PRIMEROS MESES DE 2007





UNA POSICIÓN DE VENTAJA > Aunque la idea de ver a una pareja de mercenarios enfrentándose a todo un ejército suena algo fantástica, EA Montreal se ha esforzado en imprimir el mayor realismo posible. La elevada inteligencia artificial de los enemigos te obligará a buscar siempre una posición de ventaja frente a ellos. Busca siempre que puedas la protección de una pared y procura atacar desde lugares elevados.



SALEM Y RÍOS > Antiguos Rangers del ejército de EE.UU., esta pareja de mercenarios actúa a sueldo de una corporación militar privada (lo que se conoce en inglés bajo las siglas PMC).

ducido el mar y su oleaje. Por unos momentos creerás estar presenciando una secuencia de la película *La Tormenta Perfecta* en lugar de un videojuego. Lo mejor llega al final de la misión, cuando el portaaviones comienza a hundirse tras sufrir el ataque de Salem y Ríos, la cubierta comienza a escorarse hacia la proa y comienzan a deslizarse los cazas de combate sobre la pareja de desprevenidos mercenarios. Sobre el papel ya parece impresionante, pero os aseguro que en acción es sencillamente sobrecogedor, hasta el punto de que no teníamos palabras para describir lo que habíamos visto en el *stand* de **EA** cuando la presentación llegó a su fin. Y no sólo por su calidad gráfica, que es excepcional, sino por su revolucionaria mecánica cooperativa. Gracias a la conexión On-line y el *Headset*, podrás jugar codo con codo con un amigo a cientos de kilómetros de distancia, o bien hacerlo junto a la CPU, compenetrándote con tu compañero, en ambos casos, hasta un nivel que jamás se había visto hasta la fecha en un videojuego. Si todos los lanzamientos para **PS3** van a ser tan rematadamente buenos como éste, más me vale empezar a ahorrar los 500-600 € que va a costar la consola.









ESTÉTICA 100% LEGO > Incluso en las misiones a bordo del Halcón Milenario o el X-Wing, absolutamente todo está construido con bloques Lego. La segunda Estrella de la Muerte es idéntica a la que acaba de sacar a la venta la juguetera danesa.

LUKE, YO SOY TU PADRE > Como era de esperar, uno de los platos fuertes de Lego Star Wars II es la recreación de los duelos entre Luke y Darth Vader en El Imperio Contraataca y el Retorno del Jedi.





LA APARIENCIA LO ES TODO

Entre los simpáticos detalles que Traveller's Tales ha incorporado a Lego Star Wars II está la posibilidad de poner a los personajes diferentes sombreros (por ejemplo, el peinado de Leia sobre la cabeza de Han Solo). Al principio parece una chorrada más, pero estas «expendedoras» te serán de gran ayuda para atravesar diversas puertas. ¿Que una zona sólo es accesible para tropas imperiales? Ponte un casco de Stormtrooper y engañarás a los guardias. Al pobre Chewbacca no acaban de entrarle bien algunos modelos de casco, pero aún dará el pego. Por cierto, también funciona con zonas exclusivas para cazarrecompensas.



LEGO STAR WARS II
LA TRILOGÍA ORIGINAL

HUMOR Y UNA JUGABILIDAD IRRESISTIBLE VOLVERÁN a ser los ingredientes de esta nueva parodia Star Wars con estética de Lego



POR **NEMESIS**

El arrollador éxito del primer *Lego Star Wars* sorprendió incluso a la propia LucasArts, que apostó más fuerte por otros productos como la adaptación a consola del *Episodio III*. Pero la jugabilidad, y sobre todo el humor que derrochaban los rechonchos diseños Lego supieron ganarse el corazón de millones de jugadores, especialmente entre los fanáticos de la saga galáctica. Ellos van a ser quienes más van a disfrutar de esta nueva entrega, que parodia nada menos que la trilogía clásica, los episodios *IV, V* y *VI: Una Nueva Esperanza, El Imperio Contraataca* y *El Retorno Del Jedi*. Prepárate para vibrar, y reír, con la particular reinterpretación Lego de secuencias míticas como el ataque a la Estrella de la Muerte, el duelo entre Luke y Darth Vader en *Bespin* o el rescate de Han Solo en la guarida de Jabba el Hutt. Los ingleses Traveller's Tales no sólo han respetado la receta original, sino que la han mejorado con niveles más largos, un mayor número de »

ESTA GENTE NO RESPETA NADA

El éxito del primer Lego StarWars ha permitido a Traveller's Tales soltarse aún más la melena y llevar la parodia del universo StarWars a cotas desternillantes. Incluso se han atrevido a recrear, bajo la estética Lego, los carteles originales de las tres películas. ¿Queréis una prueba?: comparad el póster original de El Imperio Contraataca (derecha) con la imagen de la izquierda.











VEHÍCULOS

Uno de los aspectos que más se ha potenciado en esta secuela es la posibilidad de utilizar vehículos en plena fase. Desde construir a mano un AT-ST y luego conducirlo por las calles de Mos Eisley a trepar a la chepa de un Bantha, un Tauntaun o sobre uno de los Dewbacks de los Sandtroopers imperiales.







PSP: EL FUTURO DE LA REBELIÓN EN TUS MANOS

La versión PSP de Lego StarWars II saldrá a la venta el mismo día que la entrega PlayStation 2, el 12 de septiembre. De momento sólo hemos podido ver unas cuantas pantallas, y ambas entregas se asemejan como dos gotas de agua.

¡JERÓNIMO! Como en el anterior Lego StarWars, cada personaje cuenta con su propia habilidad y habrá que saber combinarlas. Los Jedis usan la Fuerza para mover objetos, los droides abren puertas y Han, Leia y Chewie pueden utilizar garfios para trepar y columpiarse a lo Tarzán.





MODO LIBRE

En este modo podrás repetir las fases superadas del modo Historia, y llegar a lugares hasta ahora inaccesibles. ¿Cómo? Eligiendo sabiamente entre más de 68 personajes. Como novedad, podrás crear dos personajes a tu gusto, con partes de otros... ¿Una Leia con las piernas de C3PO?

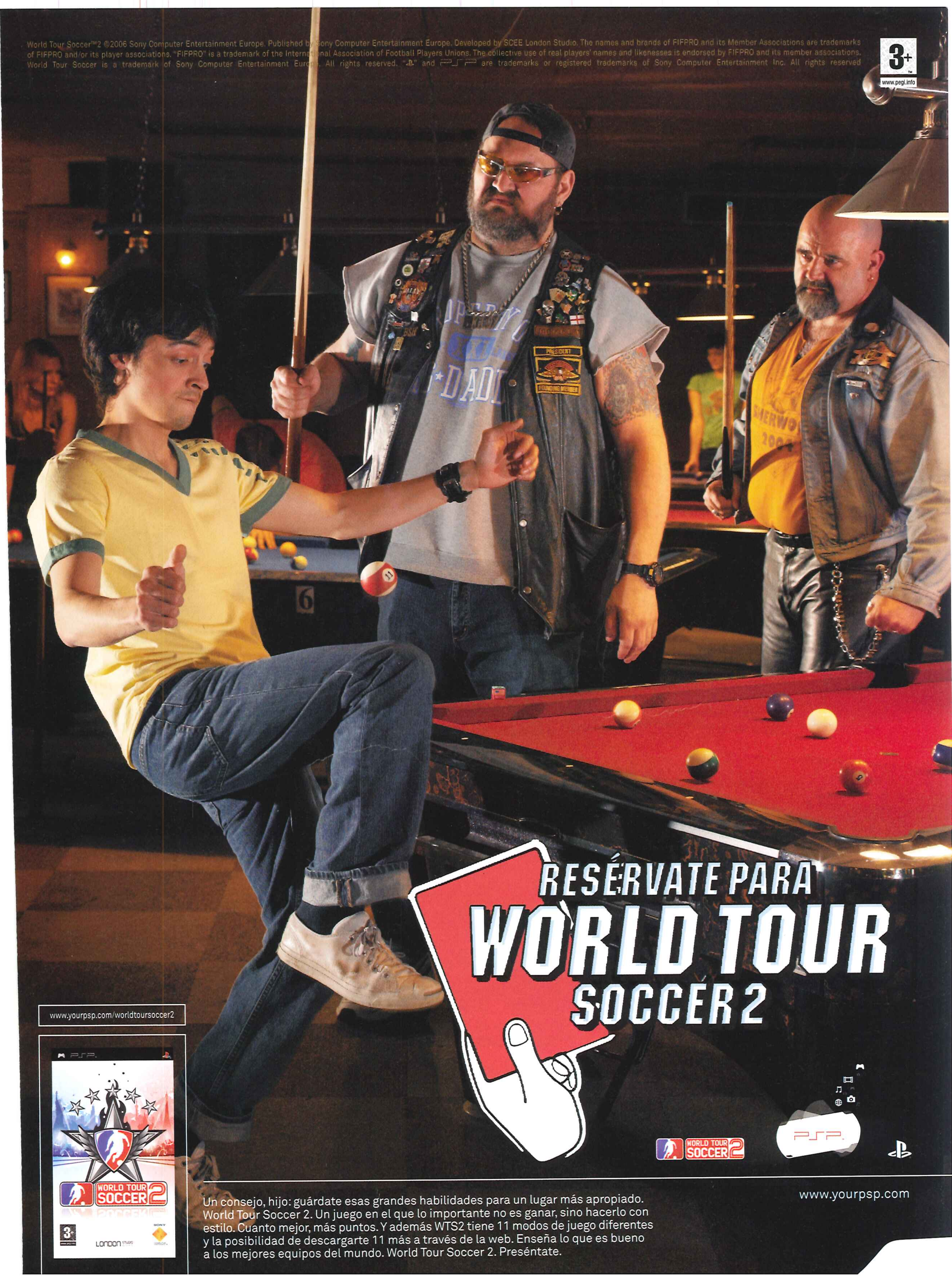






rutas alternativas (dependiendo de qué personajes lleves podrás pasar por una puerta u otra) y la posibilidad de montar los bloques **Lego** a mano (además de usar la fuerza, como en la primera entrega). Y todo ello construido sobre los diseños que la juguetera danesa hizo del universo creado por George Lucas y que se ha convertido en su mayor éxito de ventas. Peleas cuerpo a cuerpo, la posibilidad de esquivar los disparos y la oportunidad de pilotar vehículos en plena fase serán otras de las novedades que ofrecerá ***Lego Star Wars II***, que llegará a las tiendas el próximo 12 de septiembre coincidiendo con la nueva edición DVD de la trilogía galáctica. Así lo decidió el propio George Lucas, que ha visto cómo unos gráficos modestos, pero sustentados por una mecánica infalible, pueden ser más efectivos que gastar 100.000 $ digitalizando a Hayden Christensen.

AUNQUE PAREZCA INCREÍBLE ES AÚN MEJOR QUE EL PRIMER LEGO SW



World Tour Soccer™2 ©2006 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studio. The names and brands of FIFPRO and its Member Associations are trademarks of FIFPRO and/or its player associations. "FIFPRO" is a trademark of the International Association of Football Players Unions. The collective use of real players' names and likenesses is endorsed by FIFPRO and its member associations. World Tour Soccer is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PS" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved
3+
www.pegi.info
RESÉRVATE PARA
WORLD TOUR
SOCCER 2
www.yourpsp.com/worldtoursoccer2
WORLD TOUR SOCCER 2
PSP
Un consejo, hijo: guárdate esas grandes habilidades para un lugar más apropiado. World Tour Soccer 2. Un juego en el que lo importante no es ganar, sino hacerlo con estilo. Cuanto mejor, más puntos. Y además WTS2 tiene 11 modos de juego diferentes y la posibilidad de descargarte 11 más a través de la web. Enseña lo que es bueno a los mejores equipos del mundo. World Tour Soccer 2. Preséntate.
www.yourpsp.com



Final Fantasy La Saga

MÁS DE QUINCE AÑOS DE LEYENDA. Si tras ver la película que te regalamos este mes quieres conocer cómo empezó todo, sigue leyendo estas páginas...

POR **LAST MONKEY**

Algo tendrá una saga que a lo largo de sus muchos años de historia ha conseguido vender más de cuarenta millones de unidades en los formatos más variados, sin recurrir a la violencia, al *Tuning* ni a las estrellas del deporte. El carisma de unos personajes que siempre han sido tridimensionales (aún en la época de los *sprites* de 8 *bits*) gracias a su profundidad, unas historias que siempre consiguen apelar a nuestros sentimientos y un espectáculo audiovisual que sienta unos precedentes pueden ser sus claves. O quizá, lo sea la conjunción de varios genios de los videojuegos. Por una parte Hironobu Sakaguchi, alma *mater* de la saga desde sus orígenes. Concibió el primer *Final Fantasy* como la última esperanza para

LA SAGA EN PLAYSTATION PASO A PASO



NOMBRE: Final Fantasy
FECHA: 1987
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy II
FECHA: 1988
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy III
FECHA: 1990
CONSOLA: -



NOMBRE: Final Fantasy IV
FECHA: 1991
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy V
FECHA: 1992
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy VI
FECHA: 1994
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy VII
FECHA: 1997
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy VIII
FECHA: 1999
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy IX
FECHA: 2000
CONSOLA: PSone



NOMBRE: Final Fantasy X
FECHA: 2001
CONSOLA: PS2





NOMBRE: Final Fantasy X-2
FECHA: 2003
CONSOLA: PS2



NOMBRE: Final Fantasy XI
FECHA: 2002
CONSOLA: PS2

NOMBRE: Final Fantasy XII
FECHA: 2006
CONSOLA: PS2



la compañía y para él mismo (de ahí el nombre), y seguro que no podía ni imaginar hasta dónde llegaría todo esto. Tampoco hay que olvidarse de Nobuo Uematsu, compositor de las bandas sonoras de casi todos los capítulos. Temas como *One winged angel*, *Eyes on me* o *Memories of life* han pasado a formar parte de la historia. Los encargados de crear a los personajes que tanto nos han hecho disfrutar han sido principalmente dos: hasta la sexta entrega Yoshitaka Amano estuvo al cargo, pero más tarde sólo se ocupó de algunas ilustraciones promocionales y de los logos de cada una de ellas. Su estilo *naïf* se ha vuelto inconfundible para los seguidores de *FF*. En los capítulos más recientes Tetsuya Nomura ha sido el elegido para el diseño, con resultados tan espectaculares como el que veis en la página de la izquierda. Muchos más trabajadores anónimos, cientos de ellos, han colaborado en esta



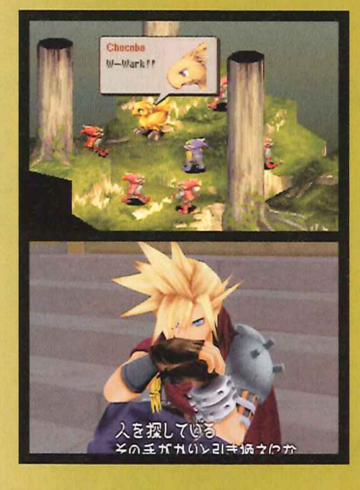
EL FUTURO DE FINAL FANTASY

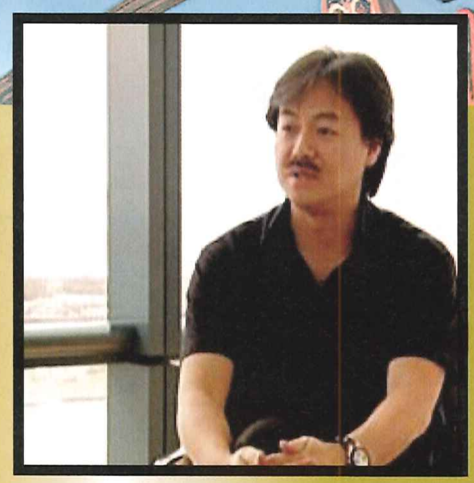
Durante la rueda de prensa de Sony C.E. celebrada el año pasado en el E3, uno de los vídeos proyectados para demostrar la potencia de la recién desvelada PlayStation 3 fue la secuencia de introducción de Final Fantasy VII, generada en tiempo real por el corazón de la consola. Sin embargo, los responsables de la compañía han desmentido los rumores que apuntaban a un posible remake del mítico juego para la nueva de Sony. En su lugar, Square Enix prepara dos títulos que han sido presentados en la Feria de Los Ángeles celebrada hace unos meses. Final Fantasy XIII, el próximo capítulo de la serie, y Final Fantasy Versus XIII, que posee una historia y desarrollo completamente diferentes. Aún no hay fecha definida.



OTRAS HISTORIAS

Además de la saga «principal», han aparecido multitud de juegos relacionados con ella. Desde los primeros Final Fantasy Mystic Quest hasta el recordado Final Fantasy Tactics, un título de rol y estrategia para PSone que nunca llegó a nuestro país. Hasta los entrañables Chocobos han tenido sus propios juegos. Por otro lado, muchos de los personajes de la franquicia han aparecido en otras producciones. Como ejemplo, nada mejor que las dos entregas de Kingdom Hearts.







EL CREADOR DE LA MAGIA

Hironobu Sakaguchi, nacido en 1962 ha sido el máximo responsable de la saga desde el primer capítulo hasta el año 2003, cuando abandonó la compañía. Pero además de la serie Final Fantasy, su insuperable talento creativo ha estado detrás de otros títulos de la casa. Su primera producción fue Rad Racer, un juego de carreras que pasó sin pena ni gloria. Chrono Trigger, un genial RPG con diseños de Toriyama también es producto suyo, así como otros clásicos como Xenogears, el arcade de lucha Tobal N.1, el matamarcianos Einhänder, Parasite Eve, The Bouncer o Bushido Blade. Una trayectoria inigualable.

LA SAGA SUFRIÓ UNA REVOLUCIÓN AL LLEGAR A PLAYSTATION

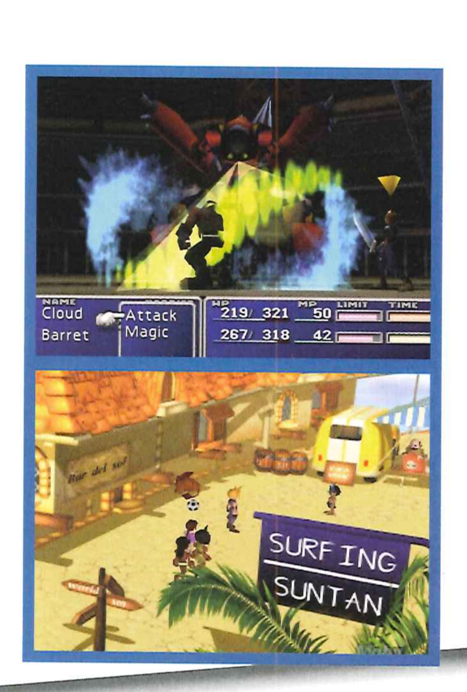
gran obra. Y pese a quien pese, *Final Fantasy* no sería lo mismo sin **Sony** y su **PlayStation**. Con el debut de la saga en ella allá por el año 97 llegó la revolución con los gráficos tridimensionales, las espectaculares secuencias de vídeo y, lo más importante, la distribución de todos sus capítulos en nuestro país traducidos al castellano. Dos películas de animación, series de *anime*, cientos de muñecos y artículos de *merchandising*, discos, libros, conciertos a cargo de grandes orquestas... El universo de esta serie de juegos abarca y abarcará casi todos los medios conocidos por el ser humano para divertirse, emocionarse o simplemente evadirse de una realidad que a veces nos gustaría que se pareciera a *Final Fantasy*.



DIRECTOR: **TETSUYA NOMURA** // CO-DIRECTOR: **TAKESHI NOZUE** // GÉNERO: **CIENCIA-FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **JAPÓN** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES**

FINAL FANTASY VII: LA HISTORIA

En el universo de *Final Fantasy VII* la vida surge de la energía vital «Mako» que emana de la Tierra y cuya explotación está en manos de una corporación llamada *Shinra*, poseyendo así el dominio económico y militar del mundo. La sociedad vive ajena al terrible daño que las extracciones causan a la Tierra y a las malvadas intenciones de *Shinra*. Cloud, uno de los ex-soldados de la corporación comenzará a luchar contra ella dentro de un grupo ecoterrorista llamado Avalancha (del que forman parte su amiga de la infancia Tifa y Barret), primero como mercenario con intereses únicamente monetarios y después por propia convicción. En su camino conocerán a una florista llamada Aerith que se disputará con Tifa el amor de Cloud y les aportará una ayuda fundamental, aunque tendrá un trágico final a manos del despiadado (y súper poderoso) Sephiroth, quien emprendió su particular lucha contra el mundo al descubrir que su vida era el resultado de un experimento científico.



CURIOSIDADES

POLITONO FINAL FANTASY AL 7777
La melodía que suena en el móvil de Loz durante el enfrentamiento contra Tifa es la misma que se oye en los juegos de la saga tras ganar una batalla. La música que ambienta el duelo es una versión acelerada de la de las batallas de *Final Fantasy VII*.

UN CHICO CON TALENTO
El proyecto está dirigido por Tetsuya Nomura (al que entrevistamos el número pasado) que también ha diseñado los personajes de esta cinta, de varias entregas de la saga, de los dos *Kingdom Hearts* y de títulos como *The Bouncer*.

EL TAMAÑO IMPORTA
El proyecto original sólo tenía 20 minutos de duración y giraba en torno a un mensaje que unos niños debían entregar a Cloud y cuyo remitente no se conocía hasta el final. La expectación fue tan grande que al final acabó en largometraje.

EL EPISODIO PREFERIDO DE LA SAGA amplía su universo en diversas direcciones. El festival comenzará con esta película de animación digital, que llegará en septiembre y octubre en UMD y DVD.

Final Fan
Advent Children





Ha pasado casi una década desde que ***Final Fantasy VII*** revolucionara el catálogo de nuestra primera **PlayStation** pero aún sigue siendo considerado por muchos como el mejor RPG de la historia. Dedicada a todos ellos llega ahora *Advent Children*, una película de animación digital con el mismo estilo fotorrealista del que hace gala *La Fuerza Interior* y con un argumento que sirve para arrojar luz sobre muchas de las incógnitas que nos quedaron tras jugar al título. Dos años después de los acontecimientos de ***Final Fantasy VII***, una enfermedad llamada el *Geoestigma* se está extendiendo por todo el planeta. Tifa se dedica a cuidar de niños infectados y de Marlene, la pequeña hija de Barret (que no cesa en su búsqueda de una fuente de energía alternativa). Cloud ha dejado de luchar y vive recluido hasta que recibe la llamada de un misterioso hombre en silla de ruedas. Por otro lado, entran en escena tres guerreros de aspecto sospechosamente parecido al de Sephiroth y con el incansable propósito de encontrar a «su madre».

COMPILACIÓN FFVII

El Universo *Final Fantasy VII* es multiplataforma y pluridisciplinar. Para seguir la historia de forma cronológica habría que esperar a *Before Crisis* y *Crisis Core* (de próxima aparición para móviles y **PSP**, sucesivamente), ver el *OVA Last Order* (aún no disponible en nuestro idioma), jugar al *Final Fantasy VII* original en **PSone**, ver *Advent Children* en UMD o DVD y terminar con *Dirge Of Cerberus*, pronto en **PS2**.



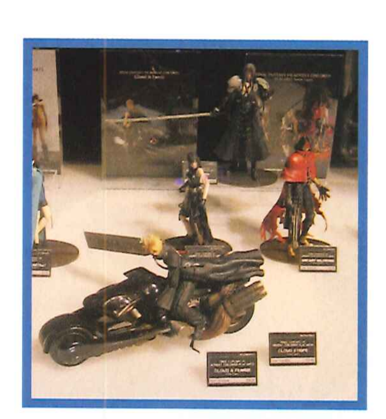












MERCHANDISING

Si eres un fanático de la saga *Final Fantasy* y aficionado al digno arte de coleccionar figuras, anota las de la serie *Advent Children* en tu lista de imprescindibles. Réplicas de 20 centímetros de Sephiroth, Tifa o Vincent y, nuestra preferida absoluta, la de Cloud sobre su imponente moto *Fenrir*.









Japón

POR LAST MONKEY

Las clases han acabado, pero no para todos. Los alumnos de la saga de Atlus se enfrentan a sus peores pesadillas, y no estoy hablando de los exámenes finales. Prepárate para un verano de lo más tenebroso...



ARTE > El diseñador de los personajes ha cambiado. El nuevo artista es el mismo que trabajó en su día en Stella Deus.



TOP 5

1. WINNING ELEVEN 10 (KONAMI)
2. PACHISLOT KOURYAKU VOL 5 (D3)
3. .HACK//G.U. (BANDAI)
4. COPA DEL MUNDO DE LA FIFA 2006 (ELECTRONIC ARTS)
5. FOOTBALL CLIMAX (SEGA)

LOS + ESPERADOS

1. TALES OF DESTINY (NAMCO)
2. PHANTASY STAR UNIVERSE (SEGA)
3. METAL SLUG 3D (CAPCOM)
4. GOD HAND (CAPCOM)
5. HENSHIN (BANPRESTO)



PERSONA 3

REGRESO A LAS AULAS



COMPAÑÍA: **ATLUS**
DESARROLLADOR: **ATLUS**
GÉNERO: **RPG**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN:
13 JULIO 2006

La vida de un estudiante de secundaria en Japón es de lo más estresante. Y si al alto nivel de exigencia que impone esta sociedad le sumas la necesidad de tener que enfrentarse con todo tipo de criaturas del más allá, para qué queremos más. La serie *Persona* dio comienzo en **PSone** como una especie de *spin-off* de los *Shin Megami Tensei*. Unos RPG por turnos cuyo grupo protagonista siempre ha estado compuesto por jovenzuelos de uniforme que ven cómo su pacífica existencia (asistir a clase, salir de marcha, actividades deportivas, ligoteo...) se ve trastocada por completo cuando unos cuantos fenómenos paranormales comienzan a suceder a su alrededor. Es esta mezcla de cotidianeidad y sucesos extraordinarios lo que hace diferente al juego. En esta ocasión te pondrás en la piel de un alumno de segundo año que es trasladado a un nuevo instituto. Nada más llegar será atacado por una especie de sombra; a partir de ese momento deberá investigar por todo el recinto y los lugares aledaños para descubrir en qué consiste el mal que les acecha a él y a sus compañeros. Pero no estará indefenso en su búsqueda, ya que cuenta con una serie de poderes psíquicos que le permitirán contar con diferentes aliados y transmutar su cuerpo con el de otros seres mucho más poderosos. Las batallas por turnos siguen siendo el eje del juego, con hasta cuatro personajes en tu bando. Para ganar estos enfrentamientos no será siempre necesario acabar con los enemigos; a veces será posible convencerles para que se rindan e incluso para que se pasen a tu bando. El cambio de *look* del juego con respecto a anteriores versiones ha sido radical, pues al estar ahora todo recreado en tres dimensiones podrás girar la cámara libremente. Aún no hay noticias de que vaya a llegar a Europa, pero el hecho de que el lanzamiento americano esté confirmado nos da alguna esperanza...

«COLEGIALES AL BORDE DE UN ATAQUE DE NERVIOS»

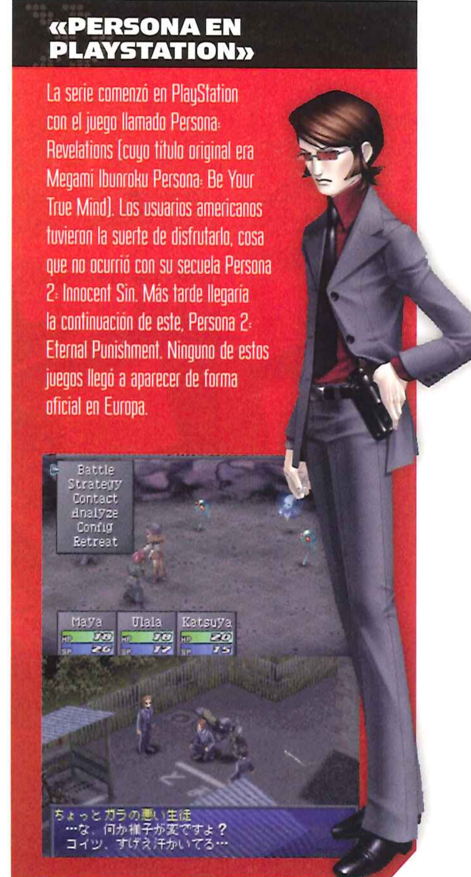


COMBATES > Durante las batallas podrás dar órdenes a un máximo de cuatro personajes, pudiendo reclutar a una gran cantidad de seres, algunos humanos y otros no tanto. Existe la opción de que cada uno actúe de forma automática, por si te aburres de tanto turno.



«PERSONA EN PLAYSTATION»

La serie comenzó en PlayStation con el juego llamado Persona: Revelations (cuyo título original era Megami Ibunroku Persona: Be Your True Mind). Los usuarios americanos tuvieron la suerte de disfrutarlo, cosa que no ocurrió con su secuela Persona 2: Innocent Sin. Más tarde llegaría la continuación de este, Persona 2: Eternal Punishment. Ninguno de estos juegos llegó a aparecer de forma oficial en Europa.





PS2

APE ESCAPE MILLION MONKEYS

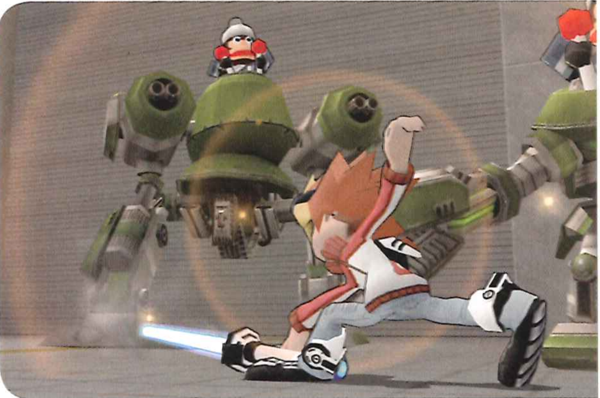
LA REBELIÓN DE LOS SIMIOS

COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN: **13 JULIO 2006**

Los monos venden y **Sony** está decidida a explotarlos hasta las últimas consecuencias. Esta nueva entrega del *arcade* de plataformas presenta un auténtico ejército de simios que pretenden tomar el control del planeta. Ahora el entorno es una gran ciudad, y el protagonista podrá utilizar todo tipo de armas y vehículos para acabar con ellos. Los enemigos harán lo propio con gigantescos robots. El modo multijugador estará también incluido.



A GRAN ESCALA > La guerra contra los monos se traslada a un entorno mucho más realista.





PS2

BATTLE STADIUM D.O.N.

GUERRAS DE ANIME EN TRES DIMENSIONES

COMPAÑÍA: **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR: **EIGHTING**
GÉNERO: **LUCHA**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **20 JULIO 2006**



Tras innumerables títulos basados en cada una de estas tres series de *anime* (*Dragon Ball Z, Naruto* y *One Piece*) los siempre avispados chicos de **Bandai** han decidido unirlas en un sólo juego. Así, personajes tan populares como Goku, Naruto, Sakura, Piccolo o Monkey D. Luffy se enfrentan en grandes escenarios también extraídos de la animación. Una especie de *Power Stone* pero con mucho más carisma.

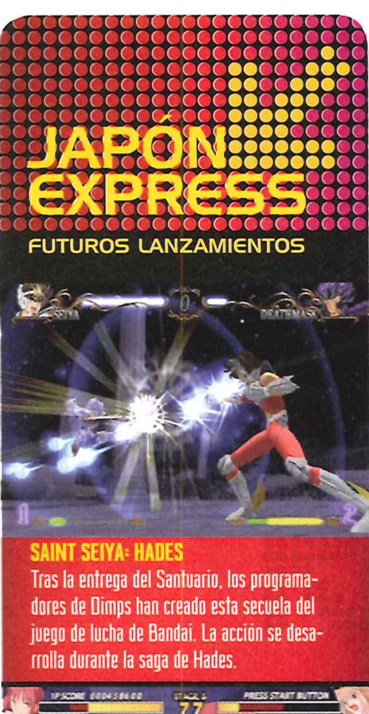
AKIHABARA BLUES

Los que reservaron con tiempo la penúltima producción de Square Enix, Valkyrie Profile Silmeria, y además estén dispuestos a desembolsar una cantidad respetable, ya pueden disfrutar de esta «Artifact Box» con todo tipo de merchandising.



JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS



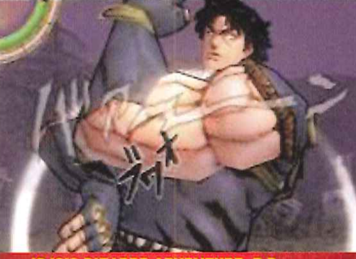
SAINT SEIYA: HADES

Tras la entrega del Santuario, los programadores de Dimps han creado esta secuela del juego de lucha de Bandai. La acción se desarrolla durante la saga de Hades.



MELTY BLOOD ACT CADENZA

Un nuevo juego que demuestra que la lucha en dos dimensiones no está muerta. De nuevo la placa de Sega Sammy Atomiswave es convertida a PlayStation 2.



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: P.B.

Tras una entrega que nunca llegó a aparecer por estos lares, ahora se prepara, por parte de otros programadores, este juego de acción basado en el popular anime.

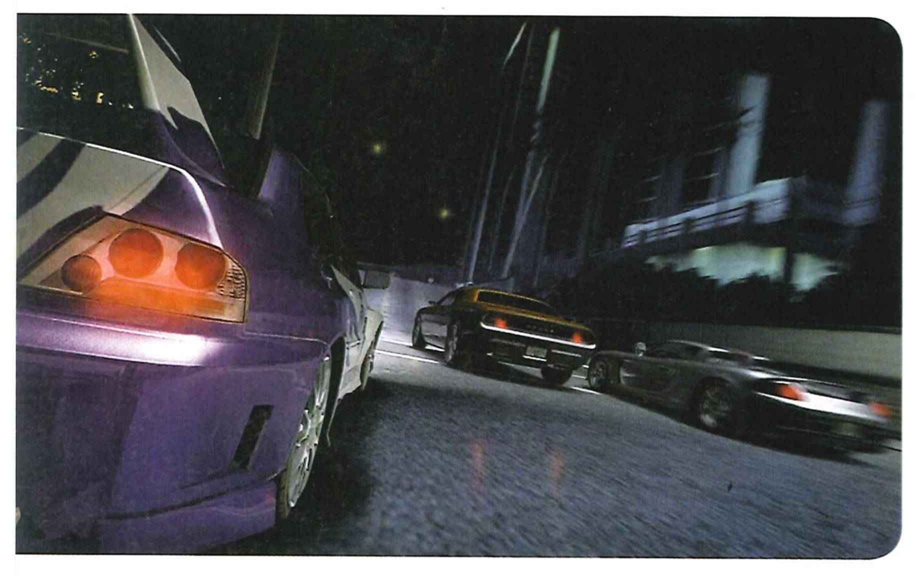


CHAOS WARS

Personajes de las sagas de rol-estrategia más populares de Atlus, Aruze, Red e Idea Factory se enfrentan en este nuevo lanzamiento al más puro estilo Disgaea o Phantom Brave.


16+
www.pegi.info
SHINOBIDO
PlayStation®2
"PS" and PlayStation®2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. Shinobido™: Way of the Ninja® 2005-2006 Spike Co., Ltd. /ACQUIRE Corp. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by ACQUIRE Corp. All rights reserved.
CUIDADO CON EL NINJA
Haces una visita silenciosa.
Das una muerte rápida a tus víctimas.
Tu sigilo es legendario. Vendes tus habilidades al mejor postor. Te reirías de la clemencia, pero no lo haces. Porque eres un ninja. Y los ninjas no se ríen. Jamás.
Shinobido - La Senda del Ninja.
PRÓXIMAMENTE SHINOBIDO TAMBIÉN EN PSP
ACQUIRE
Spike
PlayStation 2
SHINOBIDO
16+



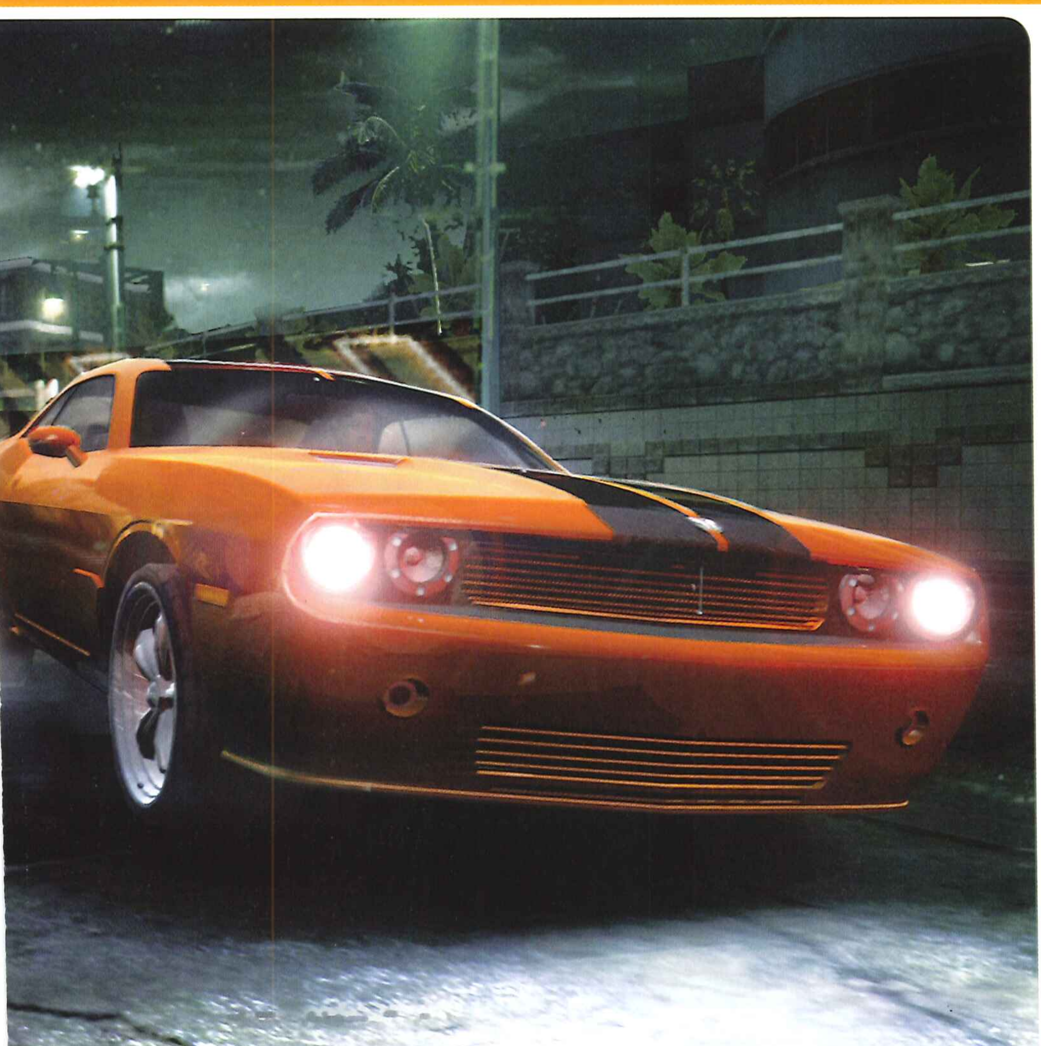




TUNING A LA ÚLTIMA > Los programadores han creado una nueva tecnología bautizada como «Autosculpt» que gestionará todo el apartado de personalización de tus vehículos y los de tu banda.

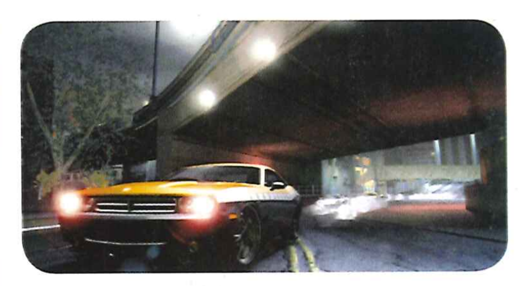


En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...





■ **EN COMPAÑÍA >** En esta ocasión no competirás en solitario. Deberás formar una banda de corredores callejeros y hacerte respetar por los miembros de los equipos rivales a medida que ganas terreno.

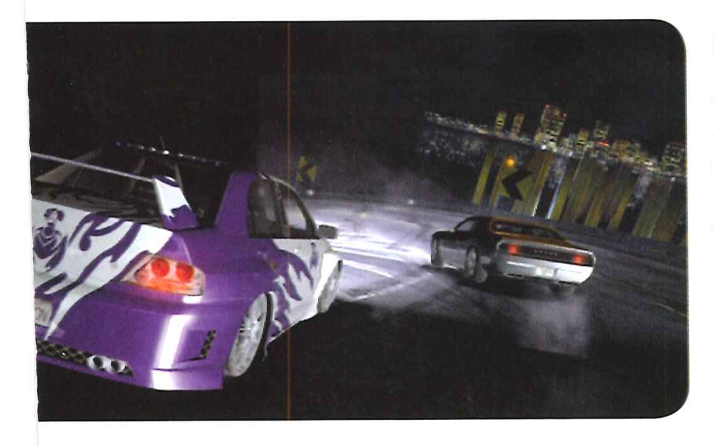


■ **LOS CREADORES >** El juego está siendo desarrollado en este mismo momento por los programadores de EA Black Box en Vancouver. Este equipo vuelve a la saga después de revolucionarla con el primer Need For Speed Underground.

NEED FOR SPEED CARBONO

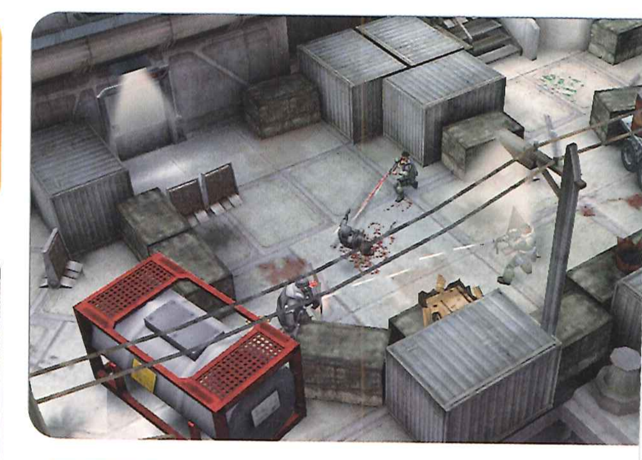


Ya estaban tardando mucho. El gigante del entretenimiento lúdico, **Electronic Arts**, acaba de anunciar la próxima entrega de su saga de conducción más espectacular. Vistos los resultados de ventas de sus tres anteriores capítulos (los dos *Underground* y el mas reciente *Need For Speed Most Wanted*), no es de extrañar que mimen esta producción hasta la obsesión. Las pantallas que aparecen junto a este texto pertenecen a la version para la siguiente generacion, pero el titulo aparecera antes de finales de año para todas las consolas de **Sony**. Estas navidades podras comprobar si vuelve a coronarse como vencedor por cuarto año consecutivo.



■ **COMPETICIÓN >** Esta vez el desarrollo del juego gira en torno a «Canyon Racing», una de las carreras urbanas más peligrosas del mundo. Un recorrido sinuoso al borde de un precipicio proporcionará los momentos de mayor tensión.

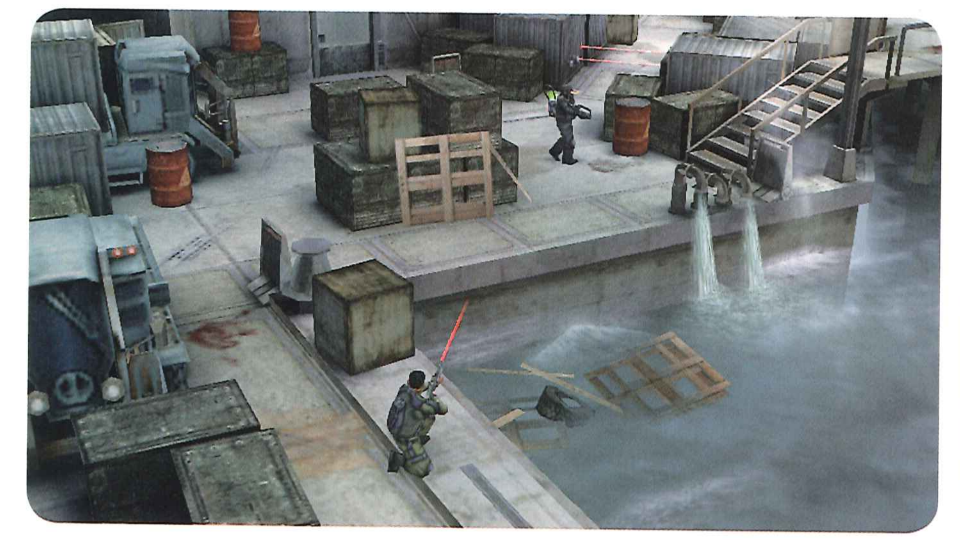
■ **TACTICAL COMMAND SYSTEM >** Así ha bautizado Guerrilla al nuevo sistema de ataque que incorpora el juego. A través de sencillos e intuitivos menús controlarás a tu tropa, con diferentes órdenes que asignar a cada miembro del grupo. Como se puede apreciar en las imágenes, la vista mezcla un estilo cenital con pasajes en tercera persona, adaptándose perfectamente a la situación en la que te encuentres.







■ **WI-FI >** Killzone: Liberation explota las capacidades On-line de PSP. Dos jugadores en modo Campaña/Cooperativo y hasta seis al mismo tiempo en partidas Deathmatch a lo largo de seis escenarios.









KILLZONE: LIBERATION

PSP — FECHA DE SALIDA: FINALES 2006

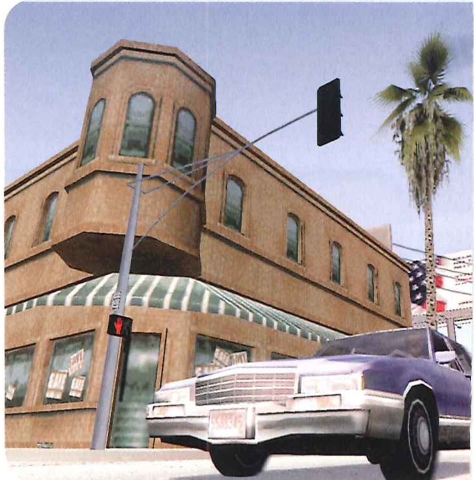
Tras el éxito del primer *KillZone* (**PS2**, noviembre 2004) y la expectación creada en 2005 con el anuncio de una nueva entrega para próxima generación (el tráiler de **PS3** ya forma parte de la historia reciente de los videojuegos), **PSP** se dispone a recibir su correspondiente ración de guerra apocalíptica entre ISA y *Helghast* gracias a esos genios de la programación que responden al nombre de **Guerrilla**. La vibrante acción en primera persona característica de los *FPS* ha dejado lugar a una vista cenital dotada de una cámara 3D completamente dinámica que concede al juego un mayor campo de visión y componente táctico. ***KillZone: Liberation*** se dispone a convertirse en un auténtico «killer app» de cara a las próximas navidades. No lo pierdas de vista. El nuevo estándar de juegos para la portátil de **Sony** comienza aquí.



ARTILLERÍA PESADA > A tu disposición, un flamante y completo arsenal de armas. Desde potentes lanzagranadas a rifles de alta precisión, pasando por devastadoras torretas, hovercrafts o tanques. Algunos de los vehículos pueden ser manejados por dos jugadores vía Wi-Fi en modo Cooperativo.

YUGO HELGHAST > Tras perder una importante batalla (el juego transcurre dos meses después de lo acontecido en KillZone), las tropas Helghast, ligeramente diezmadas, continúan oprimiendo al pueblo del Sur de Vekta a manos de un nuevo dictador de nombre Metrac. Tu misión como Templar será la de hacer frente a esta opresión con la ayuda de nuevos y viejos conocidos (entre ellos, Rico). Todo ello a través de dieciséis intensas misiones.

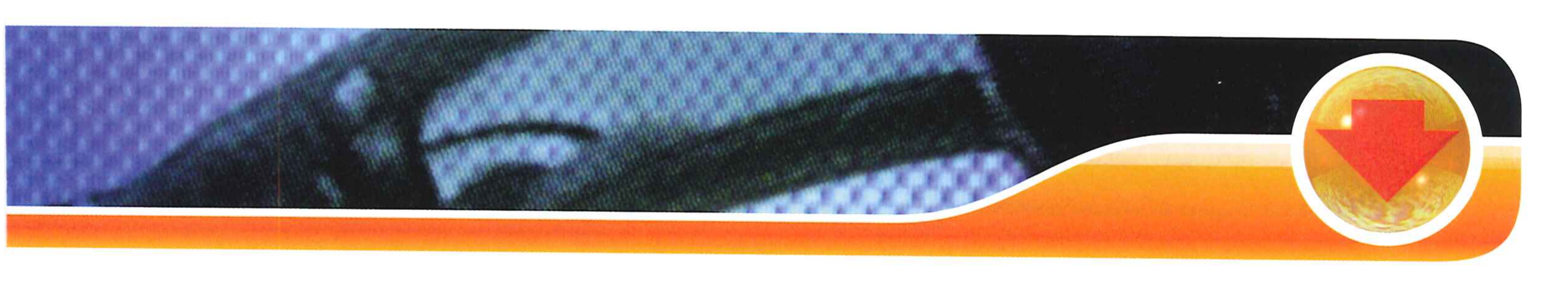




PSICÓMETRO > Tus acciones y decisiones morales determinarán el nivel de tu medidor de Psicópata/ Profesional. Todo esto no parece haberle hecho demasiada gracia a las autoridades australianas, que ya se han encargado de prohibir el juego.



ELIGE UN COLOR > No sigas pensando porque no hace falta. En el videojuego manejarás a todos los personajes para descubrir todo lo que la película no mostró.









PREPARA TUS OREJAS > Toda la banda sonora de la película está contenida en el juego, desde el mítico Little Green Bag del paseo inicial, hasta Stuck In The Middle With You, el tema que acompaña el bailecito de Michael Madsen (quien aporta cara y voz a su versión digital) en la famosa escena de la tortura.



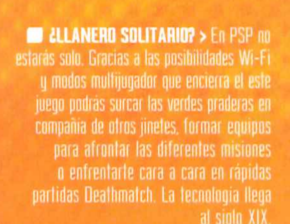


RESERVOIR DOGS

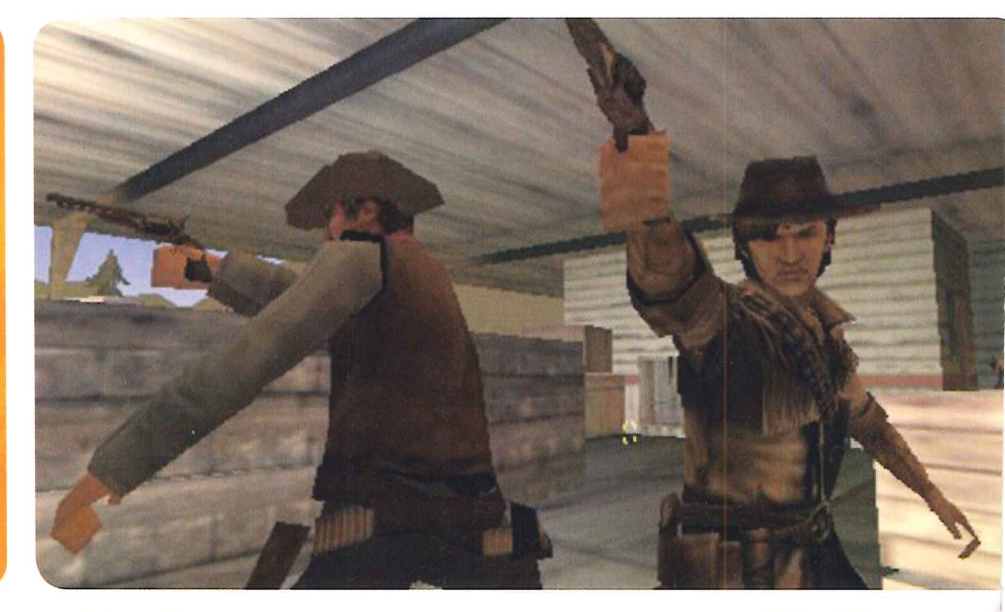


Tras *The Warriors* y *El Padrino*, y un poquito antes de que aparezca *Scarface*, llega ***Reservoir Dogs***, la película de culto dirigida por Quentin Tarantino. El argumento arranca justo después del atraco y te permitirá descubrir muchas incógnitas que el guión cinematográfico dejaba en el aire, aunque a su debido tiempo porque, al igual que en el largometraje los hechos no transcurrirán de forma cronológica. Y es que en este *shooter* en tercera persona se alternan las misiones a pie con las de conducción para revivir las acciones de cada uno de los siete «señores» en su intento de llegar con vida al almacén. Todo esto incluirá captura de rehenes, enfrentamientos con la policía, persecuciones al volante y, por supuesto, todo un festival de tiroteos. Pero si la sangre es un elemento fundamental en las obras de Tarantino, la música nunca lo ha sido menos; conscientes de ello, los desarrolladores de **Volatile** han incluido en la banda sonora del juego todos los temas que hicieron aún más mítica a esta película.

BIENVENIDOS AL SALVAJE OESTE > Nuestra misión como Colton White, un renegado justiciero que queda huérfano en extrañas circunstancias, será la de sobrevivir en un inhóspito mundo donde la corrupción y la sed de venganza están a la orden del día. Atravesar la difusa línea que separa el bien y el mal estará siempre al alcance de tu mano.

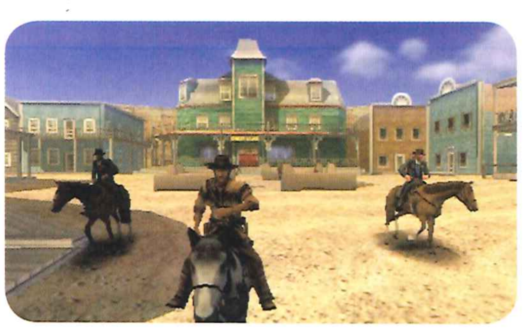


¿LLANERO SOLITARIO? > En PSP no estarás solo. Gracias a las posibilidades Wi-Fi y modos multijugador que encierra el este juego podrás surcar las verdes praderas en compañía de otros jinetes, formar equipos para afrontar las diferentes misiones o enfrentarte cara a cara en rápidas partidas Deathmatch. La tecnología llega al siglo XIX.









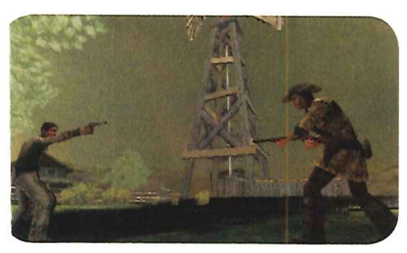
GUN SHOWDOWN

PSP — FECHA DE SALIDA OTOÑO 2006

Hace justo un año os ofrecíamos en exclusiva las primeras imágenes de *GUN* para **PS2**, el nuevo juego de los creadores de *Tony Hawk's*. El anuncio de una adaptación portátil se ha hecho esperar y, tras incesantes rumores que se remontan al **E3** de 2005, **Neversoft** y **Rebellion Studios**, responsables del proyecto, se han encargado de hacerlo a lo grande con un surtido de excelentes pantallas que te trasladan de forma inmediata al lejano Oeste. Colton White se estrena en la portátil de **Sony** acompañado de la acción más salvaje, evocadoras puestas de sol a lomos de indomables caballos y, esperamos, alguna nueva misión en colinas «de espalda rota».





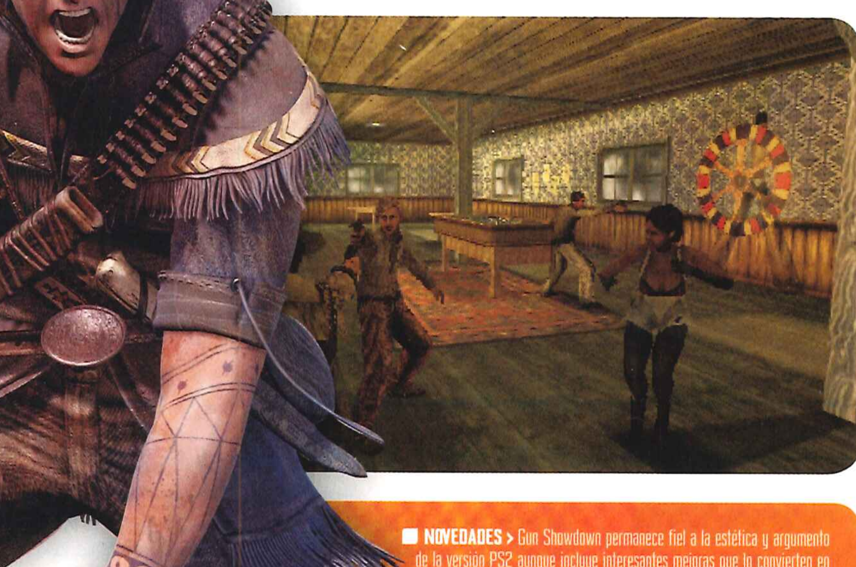






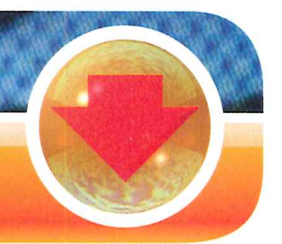


¡DESENFUNDA, FORASTERO! > Los duelos al atardecer están servidos. El modo Showdown que da sobrenombre al juego ofrece un completo repertorio de minijuegos que harán las delicias de los amantes del modo multijugador.

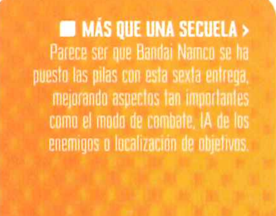




NOVEDADES > Gun Showdown permanece fiel a la estética y argumento de la versión PS2 aunque incluye interesantes mejoras que lo convierten en algo más que un simple «port». Cinco nuevos niveles, un renovado arsenal de armas y un completo modo de juego multijugador son algunas de las características que te esperan.

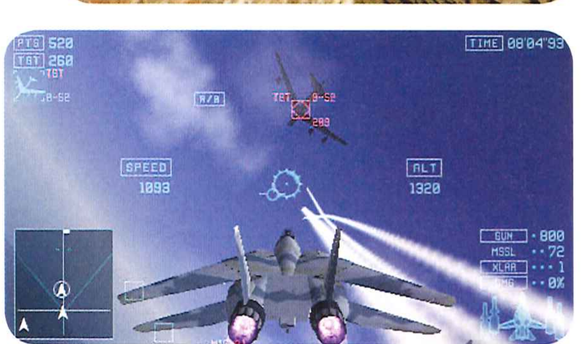






MÁS QUE UNA SECUELA > Parece ser que Bandai Namco se ha puesto las pilas con esta sexta entrega, mejorando aspectos tan importantes como el modo de combate, IA de los enemigos o localización de objetivos.







UNIVERSO ACE COMBAT > Con la llegada de Ace Combat X: Skies Of Deception a PSP podrás combatir al fin vía Wi-Fi. Los escenarios y banda sonora de The Belkan War siguen siendo un punto y aparte.







ACE COMBAT ZERO: THE BELKAN WAR



PS2 FECHA DE SALIDA OTONO 2006

Una de las sagas que acompañaron los inicios de la era **PlayStation**, sello clave de la compañía **Bandai Namco**, llega a su sexta entrega con este capítulo previo a los acontecimientos narrados en *Ace Combat: Squadron Leader*. Para comprender el conflicto que se produjo entonces, tendrás que retroceder 15 años y afrontar dramáticos combates librados por cinco fuerzas aéreas *(Belkan, Osea, Yuktobania, Ustio* y *Sapin*). En esta ocasión, se han recreado un total de 30 modelos de aviones reales y una amplia variedad de escenarios que, una vez más, sorprenden por su hiperrealismo y enfermizo nivel de detalle. Aunque seguiremos sin disfrutar del esperado modo On-line (tendremos que conformarnos con la versión **PSP** y sus duelos Wi-Fi), se ha mejorado el modo para dos jugadores a pantalla partida. Además, cuenta con un nuevo sistema de combate que irá premiando tus progresos en el juego, bautizado *Ace Style Gauge*. Con ***The Belkan War***, la posibilidad de volar sin salir de casa nunca estuvo tan cerca.


America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Sony Computer Entertainment America Inc. Syphon Filter is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. All rights reserved.
16+
www.pegi.info
PSP
Oficialmente, nunca sucedió.
yourpsp.com/darkmirror
Tú no existes. Tu misión debes borrarla para siempre de tu mente. Tus actos deberán saltarse toda norma conocida de combate. Localiza y destruye el Proyecto "Dark Mirror" en 30 peligrosas misiones que te harán dudar si estás vivo. ¿Aliados? ¿Refuerzos? Olvídate. Tan sólo cuentas con la última tecnología en armas. El mundo no puede saber nada, pero te necesita.
PSP
syphonfilter DARK MIRROR
16+

■ «ESTE ES EL JUEGO QUE MÁS ME PONE» > Como diría el mismísimo Melendi, uno de los rostros elegidos para dar vida a los malos de esta nueva aventura para PSP.

PSP



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1-5**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

GANGS OF LONDON

CONQUISTA LA CAPITAL BRITÁNICA EN PSP

El primer juego de **London Studio** para **PSP** tiene un marcado acento inglés. Si la estética del nuevo cine británico, con películas como *Lock & Stock* y *Snatch*, ya se dejó sentir en *The Getaway* (la ambiciosa obra de este estudio de desarrollo para **PlayStation 2**) se refleja ahora con mayor énfasis en ***Gangs Of London***. Sin duda, es uno de los aspectos más cuidados de este UMD, aunque no puede llegar al nivel de detalle del sus antecesores a la hora de reproducir Londres. Se podría decir que en su mayor parte, el concepto lo ha heredado de *The Getaway* con un ligero lavado de cara y un aluvión de minijuegos que intentan aprovechar la inmediatez a la que suelen estar sujetos los títulos para una consola portátil.

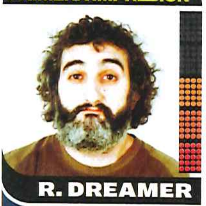
Para empezar, esta vez podrás vivir la aventura desde cinco puntos de vista diferentes, el mismo número de bandas a las que te puedes unir para conquistar Londres. En realidad, hay una sexta banda mafiosa que controla el centro de la ciudad y no puede ser seleccionada, pero que se convertirá en el peor enemigo del jugador. Cada una de las facciones mafiosas domina un barrio desde el que comenzarás la aventura, realizando incursiones en territorio enemigo. Si llevas a cabo con éxito la misión, la zona en cuestión pasará a estar bajo tu control. Cada banda cuenta con una serie de características que la hacen mejor en determinadas tareas. Algunos hombres están mejor preparados para la conducción y serán

GUERRA DE BANDAS

Dentro del batiburrillo de minijuegos que propone Gangs Of London, vas a encontrar un curioso juego de tablero, con cartas y todo, que admite hasta cinco jugadores. Elige una banda y lánzate a la conquista de Londres enviando a tus tropas y comprando cartas para ir ocupando territorio enemigo.



PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER

UNA INCREÍBLE COLECCIÓN DE JUEGOS, AUNQUE EL CONTROL DE VEHÍCULOS Y PERSONAJES NO ES MUY FIABLE.

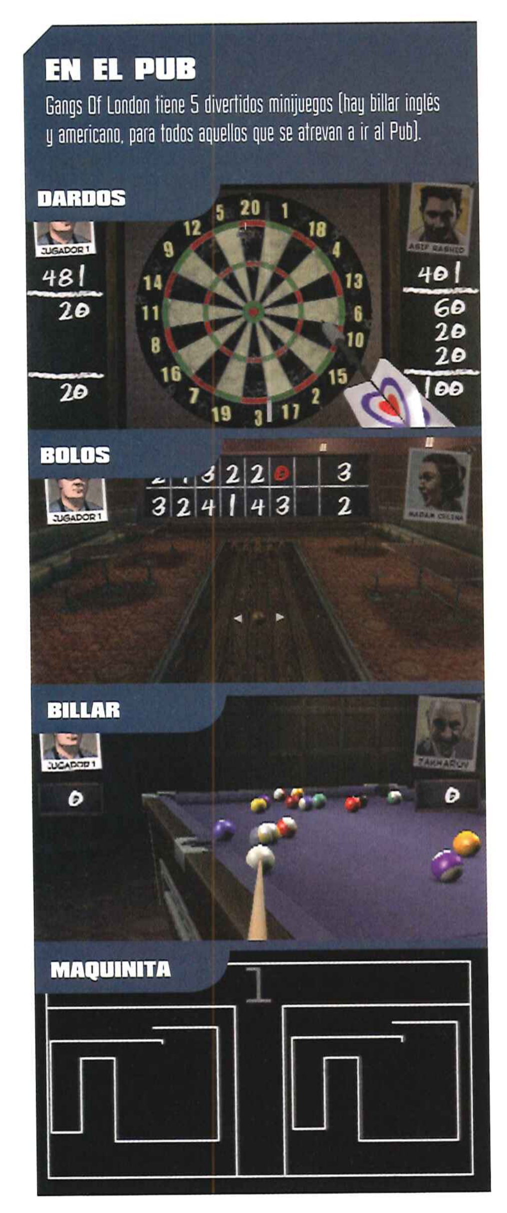


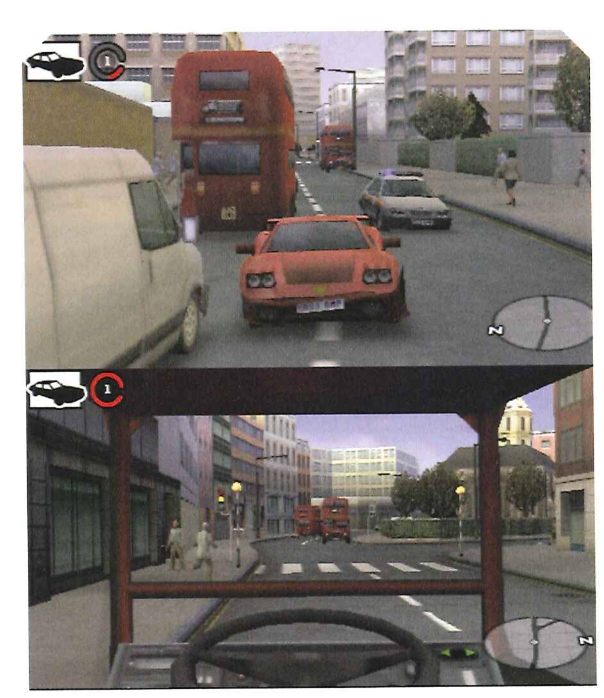


UN PASEO POR LONDRES > En Gangs Of London podrás ver el Big Ben, el Puente de Londres y todos los monumentos más representativos de la ciudad.

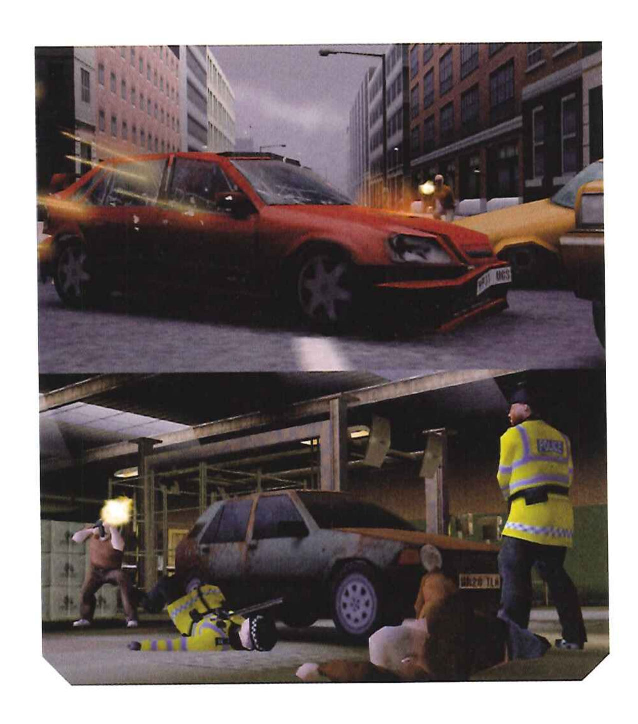
EN EL PUB

Gangs Of London tiene 5 divertidos minijuegos (hay billar inglés y americano, para todos aquellos que se atrevan a ir al Pub).

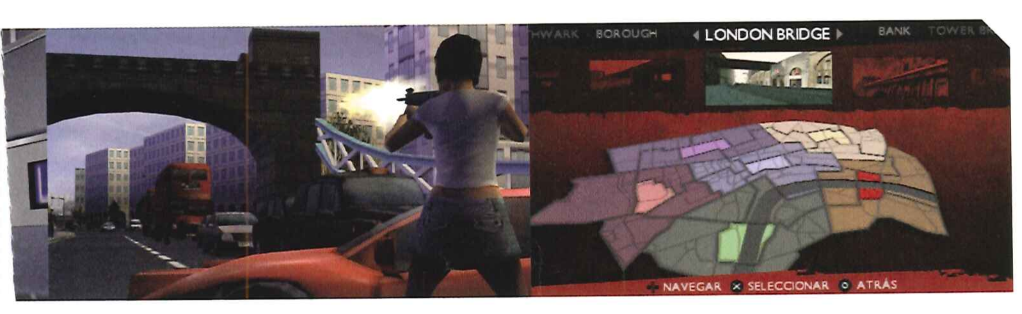




EN AUTOBÚS > Entre los vehículos que puedes conducir, el típico autobús de dos pisos..



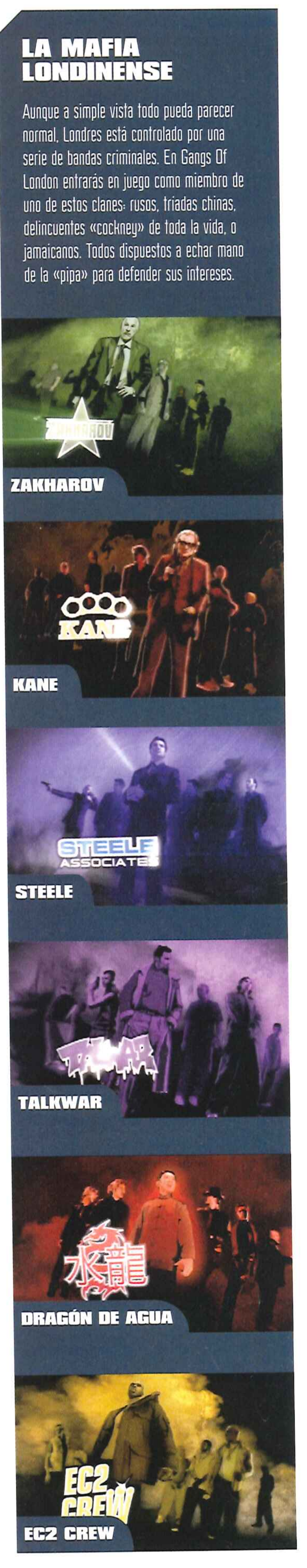
auténticas fieras al volante, mientras que otros reservan su habilidad para las armas y el combate, mostrándose más seguros en las misiones a pie. Como ya se ha comentado, las calles londinenses no se han reproducido con todo nivel de detalle, pero sigue resultando espectacular encontrarse con monumentos y edificios representativos que sirven como clara referencia visual durante las misiones de conducción, que dentro del Modo



EL MAPA > En la mayoría de modos de juego es posible seleccionar entre diferentes zonas de la ciudad, en un plano de sus calles, dónde quieres empezar a jugar.

LA MAFIA LONDINENSE

Aunque a simple vista todo pueda parecer normal, Londres está controlado por una serie de bandas criminales. En Gangs Of London entrarás en juego como miembro de uno de estos clanes: rusos, triadas chinas, delincuentes «cockney» de toda la vida, o jamaicanos. Todos dispuestos a echar mano de la «pipa» para defender sus intereses.



DIVERSIÓN

Dentro del modo Libre, Gangs Of London presenta ocho minijuegos de muy diversa índole. Desde uno para viajar con total libertad, a otro tipo «Speed» (en el que si vas lento tu coche explota), pasando por la típica huida.



TURISTA > Recorre Londres fotografiando sus monumentos usando transporte público.

ANTIDISTURBIOS > Arresta a los alborotadores que asolan la capital británica.

4 SEMANAS DESPUÉS > Homenaje al filme «28 Días Después», liquidando zombis.

CONOCIMIENTO CALLEJERO > Súbete en un taxi y llega a tu destino a tiempo.



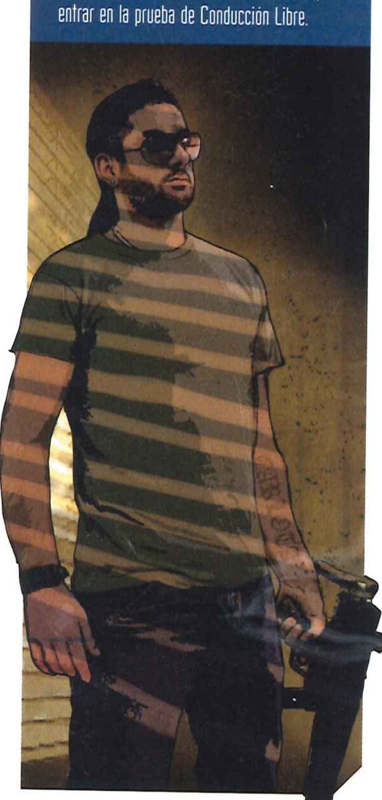


DE CÓMIC > El argumento será presentado en forma de novela gráfica, al comenzar y terminar cada uno de los niveles del Modo Historia.

Historia logran generar la tensión necesaria para mantenerte pegado a la consola. Cuando se trata de ir caminando a golpe de pistola, la situación cambia drásticamente. El control no es tan preciso como para poner el éxito de la misión en manos de la habilidad, otros factores como la suerte determinarán que, de repente, estés disparando a una pared vacía en lugar de a un enemigo. En cualquier caso, son situaciones que esperamos hayan sido pulidas en la versión definitiva de ***Gangs Of London***. Resulta también sorprendente la forma elegida para poner en situación al jugador, antes de empezar una misión. Se generará una especie de *intro* que se desarrolla en viñetas con ilustraciones al más puro estilo de cómic, que también servirán para cerrar el capítulo. Y para terminar, lo que sí estamos en disposición de afirmar desde la redacción, es que los minijuegos de ***Gangs Of London*** han sabido adaptarse a la idiosincrasia portátil de **PSP**, sobre todo la versión que han hecho del popular *Snake* (el juego de la serpiente que se hizo tan popular en los móviles), que ofrece mil y una alternativas a su básico esquema. En fin, el mes que viene, el análisis del juego.

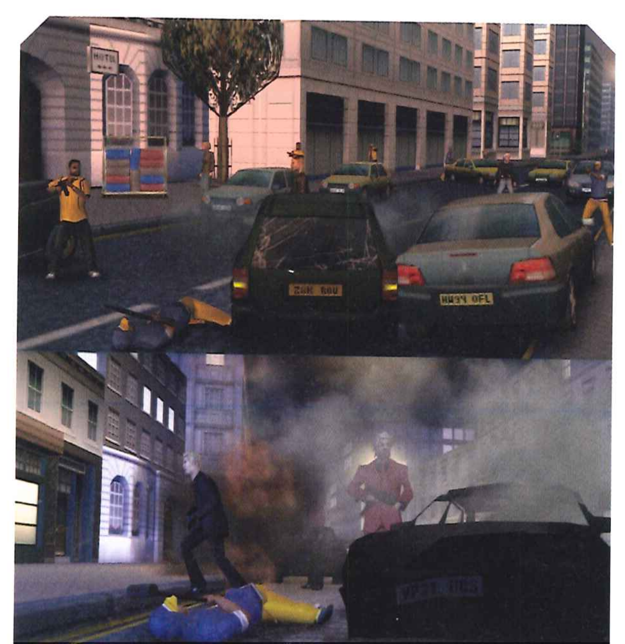
MELENDI

El cantante asturiano aparece en el juego. En el modo Historia como uno de nuestros enemigos, y en el modo Libre como uno de los personajes que es posible seleccionar para entrar en la prueba de Conducción Libre.





TAMBIÉN A PIE > Las misiones se dividen en las que tendrás que mantenerte pegado al volante, y en las que prevalece el uso de las armas. En las misiones a pie, el control puede jugarte alguna que otra mala pasada, pero se ha mejorado bastante respecto a lo que pudimos ver en The Getaway.



CLAVES



1. Destaca el marcado estilo y personalidad del juego, muy en la línea de la nueva ola de cine británico con iconos de la talla de Lock & Stock y Snatch.

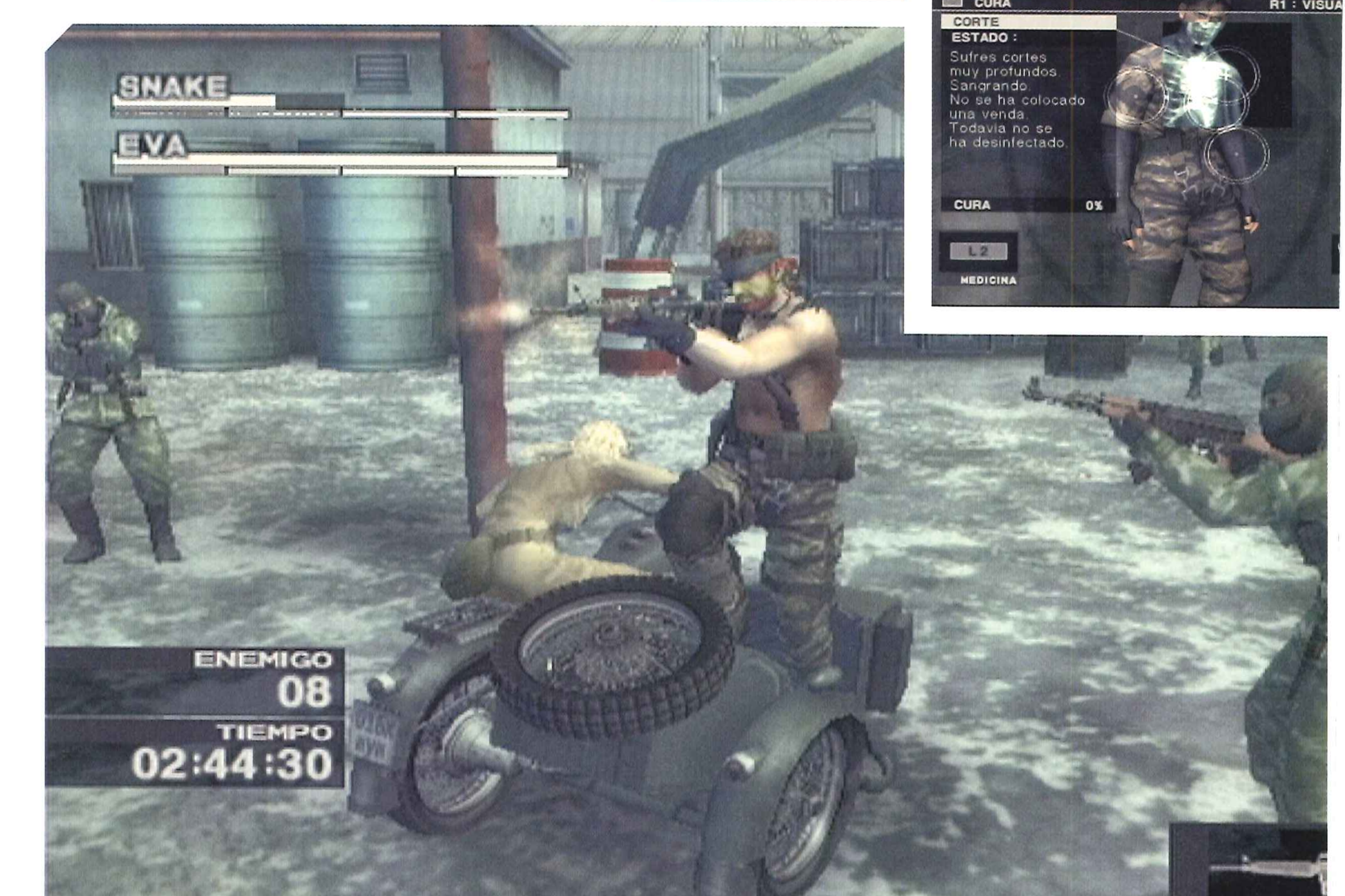


2. La reproducción fidedigna de las calles de Londres y sus monumentos más representativos, sin llegar al nivel de detalle de The Getaway, es bastante buena.

3. La acción y la violencia que elevan el PEGI del juego hasta la mayoría de edad. Aunque los momentos más intensos suelen darse en los niveles de conducción.


MICHELIN
elf
SANDOZ
HANJIN
MICHELIN
TEAM SPIRIT
RENAULT
GURU


Hero
MUESLY



DE DUELO EN DUELO > Incluido en el 2º DVD, el modo Duelo te enfrentará a los cuatro muchachos de The Boss, Volgin e incluso podrás repetir la persecución final, con el Shagohod pisándote los talones.

PS2

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE

SE HA RETRASADO, PERO LE PERDONAMOS

Debería haber llegado a España en marzo, al menos ese era el plan inicial de **Konami** Europa cuando tuvimos ocasión de mostraros las primeras imágenes de ***MGS3 Subsistence***, allá por el mes de enero. Finalmente se comercializará en septiembre (e incluso podría ser en octubre, según algunos rumores). ¿Tendríamos que enfadarnos por ello? Por supuesto, estamos mosqueados por tener que esperar tanto para disfrutar de esta versión especial del genial *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*. Pero cualquier atisbo de «cabreo» desapareció al instante en cuanto pudimos introducir, de forma sucesiva, los 3 DVD de ***MGS3 Subsistence*** en nuestra **PS2**. Sí, serán tres. Finalmente, **Konami** va a incluir en la edición PAL el tercer DVD, bautizado como «Existence», en el que se reproduce toda la trama de *MGS3* como si se tratase de una película y que sólo se comercializó en Japón con la primera edición del juego. Y ahí no acaban las sorpresas. Además del esperado modo On-line (que aún no hemos podido testear debido a que los servidores del juego todavía no se han activado) para 8 jugadores, **Konami** ha incorporado como ya sabíamos los dos *Metal Gear* de MSX en el 2º DVD (conocido como «Persistence»). Lo que no podíamos sospechar es que ambos clásicos llegarían ¡totalmente traducidos al castellano! La mera oportunidad de jugar al mítico *Metal Gear 2: Solid Snake* de MSX2 (inédito fuera de Japón), ya merecería por sí sola la adquisición de ***MGS3: Subsistence*** por parte de las legiones de seguidores de Hideo Kojima. ¿Sigue sin convencerte la oferta? Eso es que todavía no has descubierto la auténtica revolución del primer DVD («Subsistence»): una nueva cámara libre en tercera persona que no sólo permite apreciar los sensacionales gráficos en toda

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS

LA NUEVA CÁMARA Y SOBRE TODO LOS METAL GEAR DE MSX YA HACEN QUE ESTA EDICIÓN ESPECIAL MEREZCA LA PENA.



LA REVOLUCIÓN EN 3ª PERSONA

¿Era posible mejorar algo tan grandioso como MGS3: Snake Eater? Kojima lo ha logrado, incorporando una cámara libre, que controlarás con el joystick derecho del pad. Ahora podrás apreciar los magníficos gráficos del juego en toda su gloria y, lo que es mejor, detectar antes la proximidad de los soldados enemigos. Ojalá el MGS4 de PS3 la incorpore.



SNAKE, EL DEL BOMBO > Entre los diferentes maquillajes de camuflaje que ofrece el juego no podía faltar la bandera de España. No, la de Luxemburgo no la han incluido.

su gloria, sino que permite además distinguir a los soldados enemigos a mucha más distancia, lo que facilita enormemente la mecánica del juego. Si eres un purista y prefieres la cámara cenital de toda la vida, la de los anteriores *Metal Gear Solid*, no te preocupes. Con sólo pulsar R3 podrás recuperarla. Esta nueva cámara es una verdadera revolución, hasta el punto de que no nos extrañaría que Hideo Kojima se decidiera a incorporarla como opción en el próximo *Metal Gear Solid 4: Guns Of The Patriots* de **PlayStation 3**. Con el *joystick* derecho del *pad* de **PS2** podrás girar a tu antojo la cámara alrededor de Snake. Por último, y demostrando una vez más que tras su serio aspecto se esconde un amante de la comedia, Kojima ha incorporado un «teatro especial» compuesto por una sucesión de tronchantes vídeos, creados a partir del motor gráfico del juego. El calibre del humor empleado en ellos va desde gracias inocentes (Eva regalándole a Snake una pistola-encendedor) a *sketches* verdaderamente salvajes como el de Raiden viajando al pasado a lo *Terminator* para liquidar a Snake, con catastróficos resultados: Volgin le confunde con su «amigo» el Mayor Raikov y le proporciona una buena dosis de «amor carcelario». A estas alturas, es poco probable que alguien no conozca la trama de *MGS3: Snake Eater*, pero por si acaso vamos a hacer un pequeño recordatorio. La acción trans- >

MGS3 SUBSISTENCE LLEGARÁ A ESPAÑA EL PRÓXIMO SEPTIEMBRE

TEATRO SECRETO
¿Por qué estás aquí?

TEATRO SECRETO

Kojima parece haberse desahogado a gusto de tanto Metal Gear con estos 17 vídeos, en los que no respeta nada. Todos son una verdadera risa, pero especialmente el protagonizado por Raiden. Su encuentro con Volgin pasará a la historia de los videojuegos.



¡MALDITOS MONOS! > La particular relación amor/odio entre Snake y los monos del Ape Escape continúa en siete nuevas pruebas.



curre en 1964, y de hecho el protagonista no es Solid Snake, sino Naked Snake, el súper soldado que más tarde se convertiría en Big Boss y cuyos genes serían utilizados posteriomente para crear a Solid y Liquid Snake. En plena Guerra Fría, Naked Snake descenderá en paracaídas sobre territorio soviético para investigar un nuevo ingenio militar (el germen de los *Metal Gear*) que podría decantar la balanza militar hacia el lado ruso. Junglas, montañas, cuarteles soviéticos repletos de soldados y un desfile de memorables personajes secundarios (en la tradición de Hideo Kojima) te esperan en esta verdadera obra maestra, que supera en todos los niveles a *MGS2*. Por argumento, por calidad gráfica y por cientos de esos pequeños detalles que han encumbrado a Kojima a la categoría de genio. La necesidad de curar al personaje, de suturar y vendar sus heridas. De sobrevivir en la jungla devorando todo tipo de formas de vida (desde cocodrilos y serpientes a setas y peces). La mecánica de camuflaje, que exige cambiar el maquillaje del personaje y el color de su uniforme dependiendo del terreno en el que te mueves hacen de *Metal Gear Solid 3* (ya sea el original *MGS3: Snake Eater* como este ***MGS3 Subsistence***) una experiencia imprescindible para cualquier propietario de una **PlayStation 2**. Todos sabemos que es una verdadera maravilla de juego, pero el gran y lógico dilema es si merece la pena volver a desembolsar 60 Euros por el mismo juego. La incorporación de la nueva cámara libre ya lo hace mucho más recomendable de lo que en su día fue *Metal Gear*

EL TERCER DVD: EXISTENCE

Finalmente, Konami Europa va a incluir en la edición PAL de MGS3 Subsistence este tercer DVD, bautizado como Existence, en el que se hace un repaso de toda la trama del juego, narrada en forma de película. Si no quieres hacer el «canelo», ni lo introduzcas en la PS2 antes de acabarte el juego. .

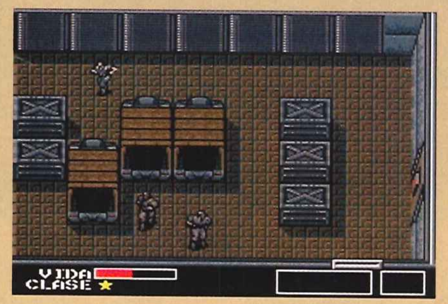




OBRA MAESTRA > No se puede calificar de otra forma al memorable Metal Gear 2: Solid Snake de MSX. Un incunable hasta ahora inalcanzable para los occidentales, y cuya audaz mecánica deja a la altura del betún todo lo producido a principios de los años 90.







DOS CLASICAZOS... ¡EN CASTELLANO!

Uno de los grandes alicientes que ofrece Subsistence para los fanáticos del universo Metal Gear es poder disfrutar de las dos primeras entregas de la franquicia, creadas para los ordenadores MSX en 1987 y 1990 respectivamente, y que llegan a España traducidas al castellano dentro del 2º DVD (Persistence). Metal Gear (1987) no ha aguantado demasiado bien el paso del tiempo, pero es un tesoro para coleccionista. ¿Y qué decir de Metal Gear 2: Solid Snake? Inédito fuera de Japón, es una verdadera maravilla. Una joya que sentó las bases de lo que sería el MGS de PSone: los suelos que suenan, los golpes para despistar a los guardias... una pasada.

CLAVES



1. El regreso de Raiden no podría ser mas humillante. El héroe de MGS2 sufrirá todo tipo de penalidades en uno de los vídeos del Teatro Secreto, incluyendo un escarceo romántico no deseado con el general Volgin.

2. Utilizando el joystick derecho del pad de PS2 podrás situar la cámara de juego a tu gusto, algo realmente útil para detectar la posición de los enemigos en la jungla.





Solid 2: Substance. Pero además no debemos olvidar el modo On-line, un auténtico juego por sí sólo, en el que combatiremos a usuarios de toda Europa (o incluso del mundo entero, ya veremos cómo funcionan los servidores de **Konami**) con equipos capitaneados por Naked Snake, Ocelot, Raikov o incluso Reiko Hinomoto (una de las luchadoras de *Rumble Roses*). Sus cinco modos de juego (*Sneaking Mission*, *Team Deathmatch*, *Capture Mission*, *Deathmatch* y *Rescue Mission*) para ocho jugadores simultáneos con posibilidad de comunicación vía *HeadSet* prometen convertirse en una de las sensaciones On-line de la temporada otoño/invierno para **PS2**. ¿Y qué decir de los *Metal Gear* de MSX en castellano?

CON MGS3 SUBSISTENCE HIDEO KOJIMA PODRÍA DESPEDIRSE DE LA PS2

La decisión de comprar esta versión «especial» de *MGS3*, desde luego, será tuya. Pero teniendo en cuenta que ante la inminencia de **PS3**, los principales grupos de desarrollo están destinando la mayor parte de sus recursos técnicos y humanos a la nueva máquina que prepara **Sony**, ***MGS3 Subsistence*** puede ser una magnífica opción para afrontar el otoño frente a otras producciones para **PS2** infinitamente más flojas.



MODO ON-LINE

Hasta que el servidor de Konami comience a funcionar, lo único que hemos podido ver del modo On-line para 8 jugadores de MGS3 Subsistence son unas cuantas pantallas que muestran a diversos personajes de universo Metal Gear capitaneando sus propios comandos. Entre ellos está Reiko, una de las luchadoras de Rumble Roses. Este modo te permitirá además comunicarte con tus amigos por voz mediante un headset.

PS2

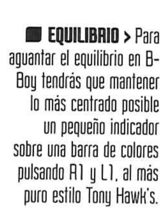


COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **FREESTYLE GAMES**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SIMULADOR DE BREAKDANCE**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**



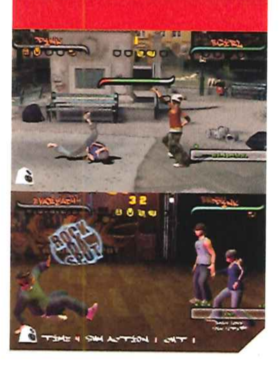


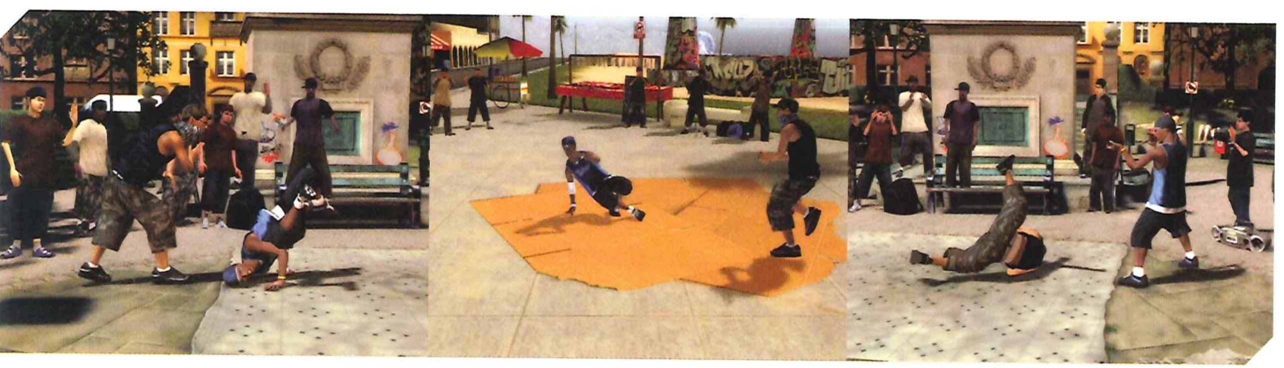
EQUILIBRIO > Para aguantar el equilibrio en B-Boy tendrás que mantener lo más centrado posible un pequeño indicador sobre una barra de colores pulsando R1 y L1, al más puro estilo Tony Hawk's.



VERSIÓN PSP

La versión portátil del «simulador de breakdance» de Free Style Games no tendrá nada que envidiarle a su «hermano mayor». Ambos son casi idénticos en aspecto y desarrollo. Además, podrás intercambiar datos entre una y otra versión a través del puerto USB.





PRESIÓN > Mientras muestras lo que sabes hacer al oponente, éste intentará desconcentrarte haciendo todo tipo de gestos.

B-BOY

EL SIMULADOR DE BREAKDANCE MÁS REAL

Siguiendo los pasos de **Enix** (antes de unirse a **Square**) y de sus dos divertidos *Bust a Move*, **FreeStyle Games** crea el primer simulador de *breakdance* europeo. Tomando como claro ejemplo la saga *Tony Hawk's*, el desarrollo de ***B-Boy*** requiere una mezcla entre sentido del ritmo y habilidad con el *pad* para llegar a convertirte en el mejor *Breaker*. Durante la aventura te enfrentarás a otros personajes a través de un sistema de rondas, en las que tendrás que demostrar tus habilidades. Partiendo de una base de movimientos (*Windmill, Six Step, Babyfreeze...*), deberás ir combinando diferentes pasos a voluntad (algo que requerirá la memorización de muchos de ellos) mientras conservas el equilibrio. La libertad de acción que ofrece ***B-Boy*** se complementa con un amplísimo *Tutorial* que te enseñará a moverte en la pista. Las realistas animaciones de este título han corrido a cargo del famoso (para los iniciados en la materia, por supuesto) *Crazy Legs*, componente de la *Rocksteady Crew*. Los movimientos de los personajes son lo más destacable de su *engine* 3D, ya que no presenta nada especial. Así, entre lo más destacado de ***B-Boy*** se encuentra el modo Historia, en el que tendrás que llegar a lo más alto mientras aprendes los movimientos desde cero. Desde tu «base» podrás personalizar el aspecto del personaje escogido, adquirir nuevas prendas y consultar en el ordenador el correo y los oponentes que te esperan en las diferentes localizaciones disponibles. Si siempre habías querido ser un *B-Boy*, pero eres más torpe que un koala, ésta es tu oportunidad para convertirte en el rey del barrio.

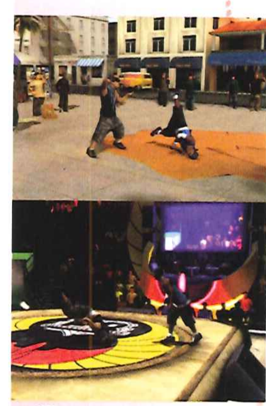
PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

IBA SIENDO HORA DE QUE ALGUIEN SE ATREVIERA CON EL BREAKDANCE DESPUÉS DE SINGSTAR O DANCE DANCE REVOLUTION.

CLAVES



1. Mientras esperamos a que el oponente termine su ronda, podrás bailar al ritmo de la música y hacer todo tipo de gestos.
2. Será casi indispensable memorizar los movimientos más básicos para poder superar los primeros niveles del juego.
3. Crazy Legs, componente de la Rocksteady Crew, se ha encargado de las realistas animaciones del título de FreeStyle Games.


EN LAS CALLES DE TOKYO
LA VELOCIDAD
NO NECESITA TRADUCCIÓN.
A TODO GAS:
TOKYO
RACE
21 de julio arranca en cines
UNIVERSAL PICTURES PRESENTA EN ASOCIACIÓN CON RELATIVITY MEDIA UNA PRODUCCIÓN DE NEAL H. MORITZ "THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT" LUCAS BLACK BOW WOW
MÚSICA DE BRIAN TYLER DISEÑO DE VESTUARIO SANJA MILKOVIC HAYS CO-PRODUCTORA AMANDA COHEN MONTAJE FRED RASKIN KELLY MATSUMOTO DISEÑO DE PRODUCCIÓN IDA RANDOM DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA STEPHEN F. WINDON ACS
PRODUCTOR EJECUTIVO CLAYTON TOWNSEND PRODUCIDA POR NEAL H. MORITZ ESCRITA POR CHRIS MORGAN DIRIGIDA POR JUSTIN LIN
BANDA SONORA EN UNIVERSAL MOTOWN RECORDS
A UNIVERSAL PICTURE
© 2006 UNIVERSAL STUDIOS
UNIVERSAL
united international pictures
www.atodogas.uip.es

PS2

YAKUZA

COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **AMUSEMENT VISION**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

SIN MIEDO > Kazuma no podrá permitirse el lujo de acobardarse ante los miembros de otras bandas. En mas de una ocasión no le quedará más remedio que recurrir a los puños.

YAKUZA

APRENDE A VIVIR COMO UN YAKUZA EN PS2

Yakuza comienza como una de esas películas que se emiten las tardes de verano, que al principio no suscitan mucho interés y que terminas siguiendo mientras te muerdes las uñas esperando impaciente cuál va a ser el desenlace. El juego ya se ha confirmado como todo un éxito en Japón, donde apareció hace un año, y es uno de los más esperados en EE.UU. y Europa, dado el cada vez más escaso número de lanzamientos de primer nivel para **PlayStation 2**. No es para menos, este título de **Sega** cuenta al menos, a priori, con todos los ingredientes para atraer a jugadores empedernidos y noveles, con su estilo a medio camino entre *Shenmue* y la franquicia *GTA*, y un argumento cargado de intriga y violencia (¡ups! quería decir acción). El guión ha sido escrito por un reconocido escritor japonés, Seishu Hase y narra la historia de un *Yakuza* arrepentido después de pasar diez años entre rejas. Su intención es dejar la mala vida, pero su destino le arrastra sin remisión hacia la zona de influencia de la *Yakuza*. El juego está plagado de escenas que remarcan la fuerza narrativa que **Amusement Vision** le ha dado a la aventura. La compañía también ha sabido trasladar la esencia de Tokio a un entorno poligonal. Los pequeños detalles abundan dando una mayor credibilidad a tiendas, edificios y demás elementos del entorno. Si has tenido la suerte de visitar esta urbe podrás comprobar lo que te decimos; además, el motor gráfico es muy sólido, sin llegar al preciosismo barroco de otros títulos de **PS2**, y da forma a un mundo coherente con una tremenda variedad de escenarios. En lo que respecta a la jugabilidad, ***Yakuza*** te propone una experiencia intensa. Desde el completo Tutorial de lucha nada más empezar el juego, a una completísima galería de minijuegos por si quieres tomarte un descanso en tu ajetreada vida. Como ya se ha dicho, la mecánica está a medio camino entre *Shenmue* y un *GTA*. Aunque es posible deambular por la ciudad, la historia es el hilo conductor que irá guiando los pasos

PRIMERA IMPRESIÓN

R. DREAMER

FUSIÓN DE ESTILOS TIPO SHENMUE Y GTA, UN GUIÓN MUY TRABAJADO Y UN ENTORNO GRÁFICO BASTANTE SÓLIDO.

UN JUEGO FAMILIAR

Familiar teniendo en cuenta que aquí las familias son asociaciones criminales intentando controlar los negocios sucios de la ciudad. Kiryu Kazuma, un miembro de uno de los clanes más importantes de Tokio, intentará volver a la normalidad después de pasar diez años en la sombra. Pero los acontecimientos acabarán por meterle de lleno en el entramado de la Yakuza y la guerra entre familias.

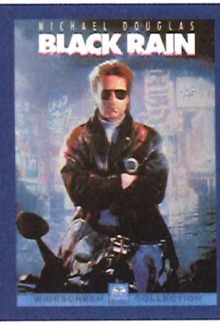


LA MAFIA JAPONESA

La Yakuza es una de las organizaciones criminales más antiguas del planeta, sus orígenes se remontan al siglo XVII. Su código de honor es muy estricto. Quién no ha oído alguna vez que un Yakuza pague sus deudas cortándose la falange del dedo meñique. Si quieres disfrutar aprendiendo sobre esta organización, no te pierdas Yakuza (1974-Sidney Pollack) con Robert Mitchum y Ken Takakura. Este último participó en otro memorable filme sobre la mafia nipona en Black Rain (1989-Ridley Scott), junto a Michael Douglas.

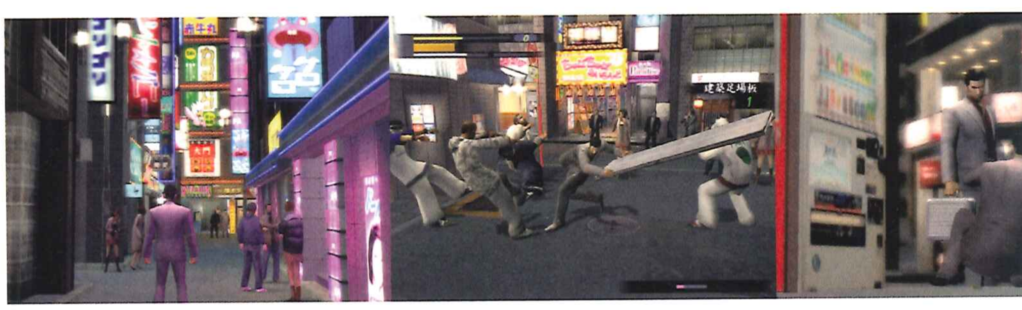








DISTRITO NOCTURNO > Calles y tiendas de la zona nocturna de Tokio han sido fielmente reproducidas.





de Kazuma de una zona a otra. Para dar una mayor profundidad al título, el protagonista posee una serie de atributos que será posible mejorar, divididos en tres niveles: cuerpo, alma y técnica. Bastará con asignarles los puntos de experiencia obtenidos. Por otro lado, como en *Shenmue*, Kazuma se encontrará con maestros de artes marciales que le ofrecerán aprender nuevas técnicas para mejorar su estilo de combate. La verdad es que el sistema de lucha es bastante completo para tratarse de un juego de este tipo. Es posible realizar *combos*, combinarlos con golpes especiales (si la barra de furia está llena podrás estrellar a un enemigo contra la pared para quitarle más energía, por ejemplo) y lo que es mejor aún, utilizar objetos del entorno: palos de golf, bates de béisbol, bicicletas, todo un catálogo de armas que se suman a tus puños y patadas para dejar diezmados a los mafiosos de las familias enemigas. En general, ***Yakuza*** transmite la sensación de ser un juego muy compacto en todos sus apartados. Si estabas esperando un juego tipo *GTA*, éste además te ofrecerá la oportunidad de aprender el código de honor de la *Yakuza* y perderte en una trama de honor, lealtad y traiciones que te va a mantener en vilo hasta el último segundo. Sin duda, **Sega** ha acertado de pleno con este título, y contará con las voces de talentos como Mark Hamill (Luke Skywalker) o Michael Madsen entre otras celebridades de Hollywood.

¿AMIGOS? > Los bajos fondos de Tokio no son el mejor lugar para encontrar amigos, aún así Kazuma podrá confiar en determinados personajes e incluso beber una copa tranquilamente para tomarse un respiro.

CLAVES



1 El juego ha sido desarrollado por el grupo de desarrollo interno de Sega, antes conocido como AM4 (Virtua Striker, Virtua NBA), que ahora se hacen llamar Amusement Vision.

2 El sólido argumento despliega una historia de las que seducen, cargada de intriga. No en vano, el guión ha corrido a cargo de un famoso novelista japonés, Seishu Hase.

3 El juego combina los estilos de GTA y Shenmue en un entorno gráfico y mecánica únicos. La recreación del Tokio nocturno y de su lado más salvaje, controlado por la Yakuza, no te dejará indiferente.

EL CHICO MALO

Aunque Kazuma reniega de su pasado Yakuza, sus raíces le traicionan en más de una ocasión. Entonces, tendrás que demostrar lo que es capaz de hacer este muchacho con sus puños, patadas y una gran cantidad de objetos de los escenarios. Atentos a la barra de furia, si está a tope estrellará a sus oponentes contra la pared.





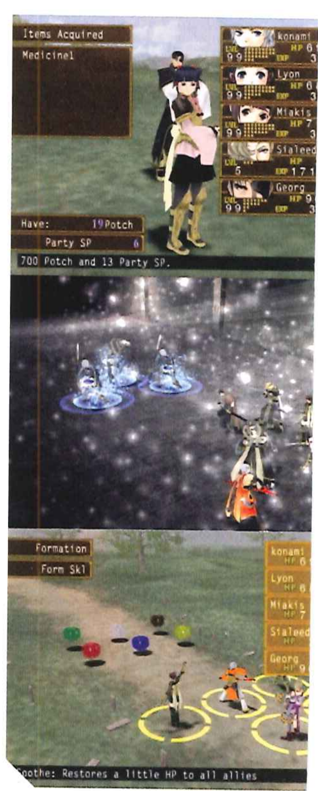
PS2

Suikoden V

COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KDEI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**



LOS HÉROES > La Familia Real del reino de Falena, con el príncipe en primer plano, es la protagonista del juego, junto con algunos de sus más leales seguidores dentro de la Guardia Imperial.



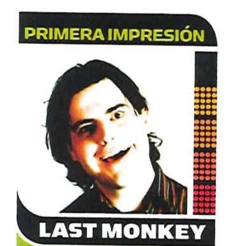
COMBATES > Hasta seis personajes podrán intervenir en tu bando. Los enfrentamientos son rápidos y divertidos, pero también bastante numerosos.



SUIKODEN V

¿QUIÉN DIJO QUE EN ESPAÑA LA POLÍTICA ESTABA MAL?

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

UNO DE LOS RPG MÁS INTERESANTES QUE SE HAN VISTO RECIENTEMENTE, MUY SUPERIOR A SUS PREDECESORES.

En el mundo de *Suikoden* los gobernantes no se limitan a ponerse verdes en el Parlamento. Directamente se tejen complots los unos contra los otros, planean golpes de estado e incluso llegan a asesinarse. Seguro que no sabes (yo mismo desconocía el dato hasta hace bien poco) que esta veterana saga de juegos de rol de **Konami** está basada en una antigua novela china llamada *Shui Hu Zhuan* (algo así como *Los Forajidos Del Pantano*). El concepto de las «108 Estrellas del Destino», sobre el que gira la Pentalogía (sin contar otros capítulos como *Suikoden Tactics*) está extraída de este texto centenario. Y la verdad es que, para tratarse de un juego que viene de donde viene y pertenece al género que pertenece, los usuarios españoles hemos tenido bastante suerte en lo que a distribución se refiere. Salvo la tercera entrega (la que hizo debutar a la serie en **PlayStation 2**), todos los capítulos han aparecido por estos lares, y con no demasiado tiempo de espera. Los programadores de **Konami** crearon un mundo fantástico medieval muy influido por sus propias tradiciones orientales, y en cada una de sus encarnaciones los jugadores han visitado una zona distinta. En esta quinta entrega, la acción se centra en el reino de *Falena*. Allí, la Reina Arshtat tiene que lidiar desde su trono contra dos facciones enfrentadas que ansían el poder, representadas cada una por una casa de nobles. El poder de la Reina le viene dado por la Runa del Sol, una poderosa piedra que

ESTRATEGIAS



Cuando el guión del juego lo requiera, el príncipe y sus colaboradores deberán comandar un ejército de tropas contra los enemigos. Estas grandes batallas se desarrollan en tiempo real y tendrás que ir dando órdenes a cada uno de los grupos de unidades: infantería, caballería, arqueros... Cada uno de ellos es fuerte contra un tipo determinado de enemigo y débil contra otro, una especie de «piedra, papel y tijera».

PERSONAJES



KYLE >
Uno de los Caballeros de la Reina. Su pericia con la espada es sólo comparable a su afición por las mujeres y la juerga en general. Lo dará todo por proteger a la Familia Real.



EL PRÍNCIPE >
Protagonista de la historia. Instruido desde niño en las artes de la lucha y poco considerado por su pueblo al no ser descendiente al trono de Falena.





LYMSLEIA >
Princesa del reino, es la heredera al trono, ya que se hereda sólo entre las mujeres de la familia. Su compromiso provocará problemas.



LYON >
Guardaespaldas del príncipe. Fiel y leal, fue acogida por el rey siendo sólo una niña. Su pasado es muy oscuro y turbulento.





SIALEEDS >
Hermana pequeña de la reina y tía del príncipe y la princesa. Muy inteligente y sofisticada vistiendo, aunque algo misteriosa y de comportamiento impredecible.



GEORG >
Otro de los Caballeros de la Reina, sin duda el más responsable y diestro con la espada. Taciturno y poco amigo de las reuniones sociales.



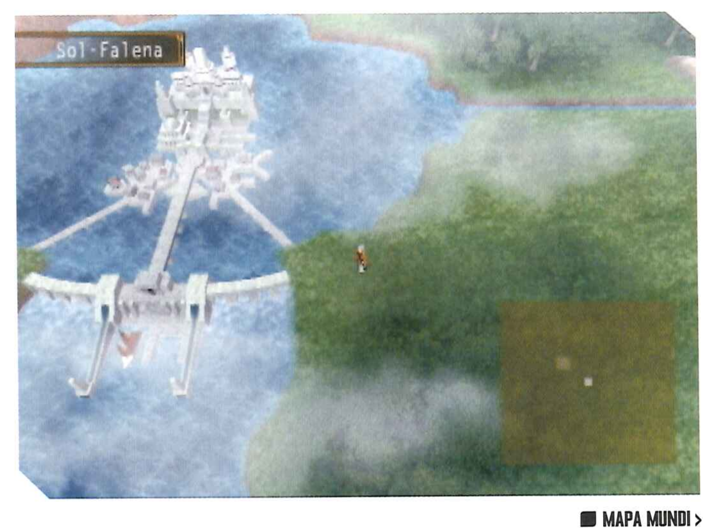
FERID >
Marido de la reina, también es el Comandante de los Caballeros reales. No procede de una alta cuna.



MIAKIS >
Guardaespaldas de la princesa, le encanta sacarla de sus casillas, aunque en el fondo la adora. Siempre está con ella.



también anhelan sus rivales. Mientras a su alrededor se desarrolla toda una trama de intrigas y traiciones, la familia real, con el príncipe a la cabeza, descubre que más allá de los muros de palacio la situación se está poniendo al rojo vivo. La aventura que comienza el joven príncipe (el protagonista de la historia) es más bien un rito inicial. Siempre acompañado de sus más fieles seguidores (familia, amigos y aliados que se unirán a su causa desinteresadamente), visitará variados entornos del reino para conseguir la ayuda necesaria en su propósito. Sin querer desvelar demasiado, su misión principal será devolver el control de *Falena* a sus legítimos gobernantes. A pesar de lo que pueda parecer, el argumento de ***Suikoden V*** se aleja bastante de lo que viene siendo habitual en este tipo de títulos. Sentimientos reales y coherentes, emociones muy creíbles y un sentido del humor refinado y adulto contribuirán a que esta trama se convierta en sí misma en uno de los grandes alicientes para avanzar. Pero no será el único, desde luego. El sistema de juego es una especie de mezcla de lo mejor de las anteriores entregas. La exploración de los grandes escenarios te llevará a conocer a cientos de personajes que tienen mucho que decir, y no se limitan a las típicas frases hechas. Lo mejor de todo es que, cumpliendo variados criterios, podrán unirse a tu causa. Algunos estarán disponibles para formar parte del equipo de seis combatientes que participen en las batallas; otros ofrecerán ayuda ocasional (como curar al grupo o mejorar su suerte), y los últimos simplemente pondrán a tu disposición valiosos consejos. Como es norma habitual en la saga, llegado un punto avanzado de la aventura contarás con una base de operaciones donde convivirán todos estos personajes. Podrás hablar con ellos, darte un baño en las aguas termales e ir mejorando este edificio. Los combates por tunos, otros de los rasgos distintivos de la saga, siguen siendo muy frecuentes, pero la rapidez con la que todos los personajes intervienen y las grandes posibilidades de personalización de estos (equipamiento y runas mágicas que pueden portar) los hacen amenos.



MAPA MUNDI >
Suikoden V continúa apostando por el típico mapa para que el protagonista se desplace entre las distintas localizaciones, con efrentamientos incluidos.

CLAVES



1 Otro tipo de enfrentamientos que encontrarás en el juego son los duelos uno contra uno. La estrategia y la anticipación a los movimientos del rival serán fundamentales.

2 Cuando la situación lo requiera, deberás embarcarte y combatir contra las naves enemigas. Estas batallas son muy similares a las que ocurren sobre tierra firme.

3 Viene siendo habitual en los lanzamientos de la compañía, pero no está de más recordarlo. Suikoden V aparecerá con los textos en castellano y opción de 50/60 Hertzios.

JUST CAUSE

ELIGE TU PROPIA REVOLUCIÓN BANANERA

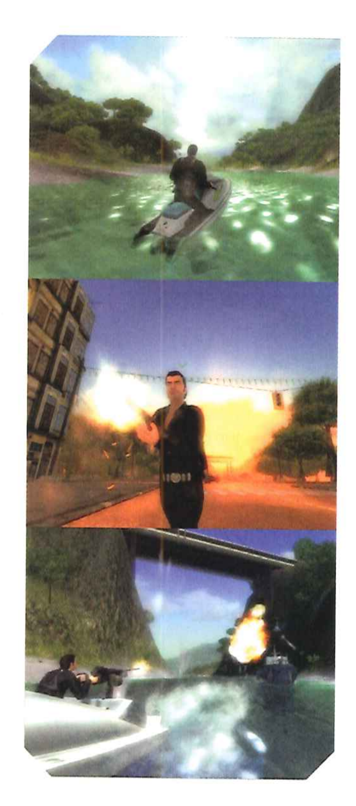


COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **AVALANCHE STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

El problema que ha hecho que el formato *GTA* haya empezado a dar muestras de agotamiento no está en la propia mecánica del juego, abierta a cambios y versátil, sino en la ambientación que insisten en copiar sus imitadores: urbana, grisácea, de delincuencia cosmopolita y con abundancia de vehículos propios de ciudad. Por eso, ***Just Cause*** es un soplo de aire fresco en la ya enrarecida atmósfera de los juegos que proponen variantes al clásico de **Rockstar**. Y lo han conseguido de forma muy sencilla: multiplicando la extensión del mapeado y pasando de la contaminada ciudad a los enormes, luminosos y exóticos espacios abiertos de una ficticia dictadura tropical a la que hay que poner freno. ¿*GTA* más *Far Cry*? En cierto modo sí, pero también es algo más que eso.

Aunque aún no está claro qué elementos de ***Just Cause*** formarán parte de la versión de **PS2** y cuáles de las más potentes versiones para PC y Xbox 360, el argumento es el mismo: darás vida a Rico Rodríguez, un agente secreto de la CIA experto en derrocar gobiernos conflictivos que se infiltra en el país tropical de San Esperito, sospechoso de albergar armas de destrucción masiva. Aprovechando la explosiva situación política que vive el lugar, con violentas facciones de revolucionarios intentando acceder al poder, un par de malintencionadas masacres aquí y allá te darán el control de este polvorín tropical.

Just Cause ofrece una estructura completamente abierta para explorar y controlar las islas que componen el escenario del juego: el necesario modo Historia propone misiones de transporte, matanza indiscriminada, rescate



PRIMERA IMPRESIÓN

JOHN TONES

LA MECÁNICA ABIERTA DE GRAND THEFT AUTO MÁS LA AMBIENTACIÓN TROPICAL DE FAR CRY. NO DEBERÍA FALLAR.

SOLANA > El tiempo atmosférico del juego está gestionado de forma inteligente y dinámica: las tardes son más húmedas y con más posibilidades de lluvia tropical. Por las mañanas, un sol de justicia.

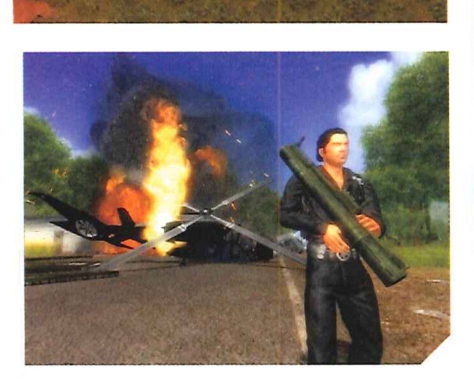
y protección de secundarios y persecución motorizada, pero no es necesario hacerlo para que se abran los apabullantes 1.024 kilómetros cuadrados que componen el mapeado. Ni paredes invisibles ni frustrantes impedimentos para acceder a nuevas islas, junglas o ciudades. Eso sí: cumpliendo las 21 misiones del modo Historia (más 290 mini-misiones paralelas), Rico conseguirá vehículos más rápidos y potentes, hasta cien distintos, para explorar jungla, playas, ciudades y carreteras con más facilidad.

Just Cause ha sido desarrollado con un nuevo motor gráfico, el *Avalanche Engine*, cuyo mayor logro es generar los escenarios sin tiempos de carga. Gracias a él se pueden obtener perspectivas tan impresionantes como las caídas libres desde miles de metros de altura, ideales para recorrer grandes distancias en poco tiempo.

Sin duda, el gran cambio con respecto a otros juegos de similares características está en el argumento de tintes pseudobélicos y la refrescante ambientación playera. El primero permite el uso de armamento pesado y vehículos de combate sin necesidad de recurrir a retorcidos retruécanos argumentales. La segunda, aparte del bienvenido lavado de cara y la consiguiente renovación de la paleta de colores (¡cielos despejados! ¡vegetación! ¡cemento en cantidades minúsculas!), parece impregnar al mismo tono del juego, mucho más caricaturesco y exagerado que el de otros juegos de acción en tercera persona. Así, se podrá acceder a los vehículos disparando a sus guardabarros con una pistola-gancho, planeando con un paracaídas por su retaguardia, subiéndose a su techo, expulsando al conductor y tomando el control. Caricatura revolucionaria en busca de una jugabilidad lo más directa posible.



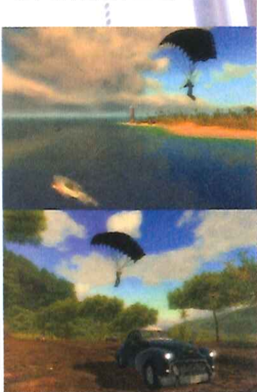
MULTIJUGADOR > En el momento de probar esta beta, estaba casi confirmado que el juego no tendrá ningún tipo de posibilidad multijugador On-line. Avalanche ha preferido perfeccionar al máximo la aventura para un solo jugador.





MALVADOS > Podrás, como en cualquier juego de estructura abierta, hacer el mal sin limitaciones. Sin embargo, los militares al servicio del gobierno podrán hacerte la vida imposible si te pasas de malote.

CLAVES



1. La capacidad de Rico para enganchar su pistola-fusil a los vehículos que pululan por los distintos escenarios del juego multiplican su movilidad. Menos realismo a cambio de mayor diversión.

2. El primer logro con el que se te saltarán las lágrimas de felicidad será cuando consigas pilotar tu primer avión, contemplar las islas a vista de pájaro y lanzarte de cabeza hacia ellas.

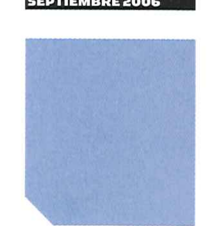
3. Otros dos miembros de la CIA, llamados Sheldon y Kane, te echarán una mano proporcionándote vehículos y armas de todo tipo, y ayudándote a organizar tus revolucionarios planes.

PARAÍSOS ARTIFICIALES

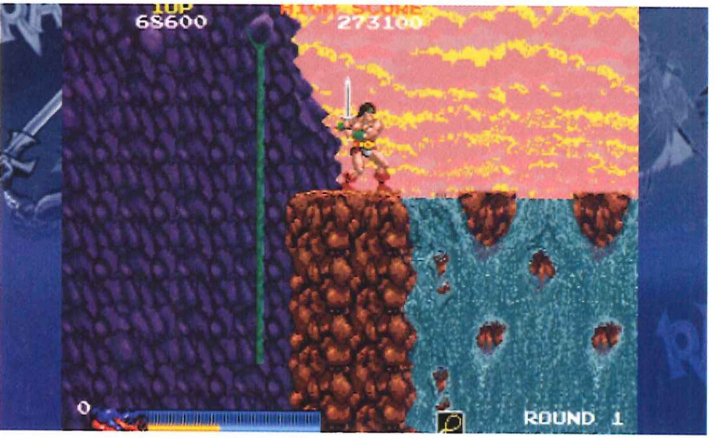
Dax Ginn, uno de los productores de Just Cause, no teme a la comparación (inevitable) con la saga GTA, y nos dio una cifra muy concreta: las islas que componen San Esperito suman un total de treinta veces la extensión de San Andreas. O lo que es lo mismo, la mitad del tamaño de Jamaica. Y abierto en su totalidad desde el primer minuto de juego.



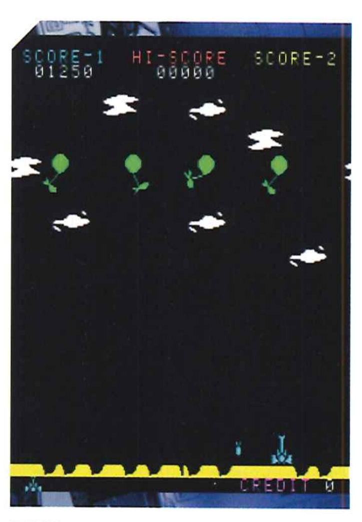




COMPAÑÍA: **TAITO**
DESARROLLADOR: **TAITO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RETRO**
JUGADORES: **1-4 (WI-FI)**
FECHA DE APARICIÓN:
SEPTIEMBRE 2006



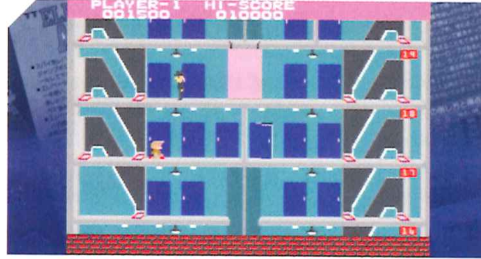
RASTAN SAGA > Junto a aquel excelente Barbarian que arrasó en ordenadores de 8 bits, Rastan Saga (conocido en occidente simplemente como Rastan) es la adaptación más fidedigna y descarada de las peripecias del mítico Conan El Bárbaro.



BALLOON BOMBER > Otra reformulación de Space Invaders, pero aquí cada uno de los proyectiles enemigos es un paso más hacia la muerte.

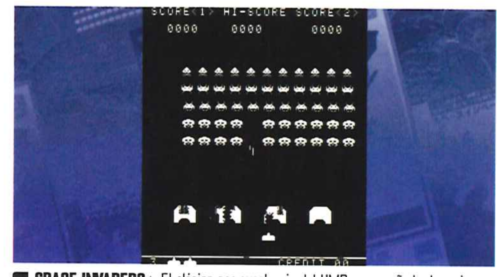


PHOENIX > ¿El mejor de los matamarcianos clásicos? Magistral sonido desasosegante y enemigos zoomórficos.



ELEVATOR ACTION > Otro clásico indiscutible, adictivo y sencillo, empañado tan sólo por la triste ausencia en el recopilatorio de su reciente y extraordinaria secuela, Elevator Action Returns.





SPACE INVADERS > El clásico por excelencia del UMD, acompañado de varias secuelas. La jugabilidad no ha aguantado bien el paso del tiempo. La banda sonora sí.

THE NEWZEALAND STORY > Kiwis heróicos y morsas secuestradoras. No puede ser otro que esta inmortal leyenda de Taito. Y su inequívoca banda sonora.

TAITO LEGENDS POWER-UP

LA EXITOSA RECOPILACIÓN DE CLÁSICOS ARCADE LLEGA A PSP

PRIMERA IMPRESIÓN



JOHN TONES

CINCO PALABRAS: THE, NEWZEALAND, STORY, DE, BOLSILLO. LA MEJOR RAZÓN PARA DESEAR QUE PASE EL VERANO.

Taito Legends llevaba dos estupendas entregas en su versión para consolas de sobremesa: era cuestión de (poco) tiempo que apareciera una adaptación portátil, aunque conviene hacer ciertas apreciaciones ante lo que parece que va a ser esta entrega de bolsillo en su versión PAL. Para empezar, ha cambiado el nombre (*Taito Memories Pocket* en Japón, ***Taito Legends Power-Up*** en Europa), pero no sólo eso: la lista de juegos incluidos también ha variado. Por una vez, al menos, no ha menguado. Ya es algo.

En la lista PAL completa hay géneros para todos los gustos: *Space Invaders* y secuelas (*Space Invaders Part 2, Return Of The Invaders*), matamarcianos (*Phoenix, Balloon Bomber*), *arcades* más o menos plataformeros (*The Newzealand Story, Elevator Action, Chack'n Pop, The Fairyland Story, Rastan Saga, Legend Of Kage, Kuri Kinton*) y juegos de habilidad elementales y altamente adictivos (*Alpine Ski, Crazy Balloon, Lunar Rescue, Space Chaser, Space Dungeon, Kiki Kaikai, Qix, Cameltry* o *Raimais*), más cuatro *remakes* exclusivos para **PSP** de *Cameltry, Legend Of Kage, Crazy Balloon* y *Balloon Bomber*. Es decir, cinco más que en la edición japonesa. Lo malo: falta el descomunal *Rainbow Islands*, pareja perfecta de *The Newzealand Story* en la construcción por parte de **Taito** de la saga de juegos clásicos más colorista y abiertamente feliz que se recuerda. Lo bueno: entre los juegos exclusivos para PAL se han deslizado rarezas como *Space Dungeon*, un extraño y abstracto derivado del *Robotron: 2084*, o un clásico indiscutible del género

DE PROPINA, CUATRO REMAKES

Como propina exclusiva para esta versión portátil, Taito Legends Power-Up incluye cuatro remakes de los juegos Cameltry, Balloon Bomber, Crazy Balloon y The Legend Of Kage. Los resultados van de lo innecesario a lo lisérgico, pero en general, dada la contundente sencillez de la mayoría de los modelos originales, Taito parece haber salido airosa de esta no siempre bien recibida opción.





THE LEGEND OF KAGE > Popular en su versión doméstica, la princesa Kiri es una de las primeras heroínas ninja.



CAMELTRY > De mecánica extremadamente sencilla pero endiabladamente adictiva, Cameltry sirvió de inspiración para las famosas fases de Bonus del primer Sonic.



CHACK'N POP > Aunque Bubble Bobble está ausente en esta recopilación, podemos disfrutar de su padre espiritual, donde ya aparecen algunos de sus enemigos.



KURI KINTON > Puro delirio nipón, de inspiración manga, hermoso aspecto gráfico y una variada galería de enemigos nin-jitsu que da gusto verlos.

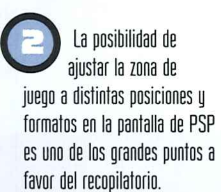
CLAVES



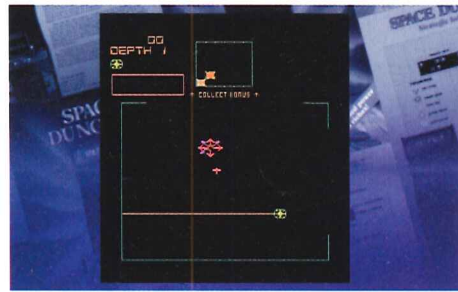
1. Precedentes del Bubble Bobble y secuelas del Space Invaders, como Return Of The Invaders, son las muestras del legado Taito que más abundan en esta recopilación.



2. La posibilidad de ajustar la zona de juego a distintas posiciones y formatos en la pantalla de PSP es uno de los grandes puntos a favor del recopilatorio.



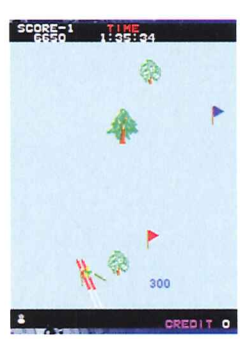
3. Taito Legends Power-Up permite partidas de hasta cuatro jugadores vía Wi-Fi, aunque la propia naturaleza de la mayoría de los títulos no admite juego simultáneo.



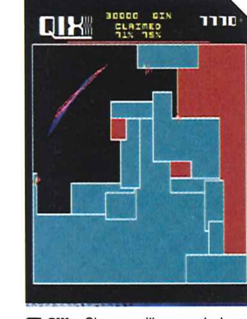
SPACE DUNGEON > De gráficos siniestros y abstractos, Space Dungeon es una de las mayores rarezas de la selección.



THE FAIRYLAND STORY > Otro de los numerosos ancestros del Bubble Bobble, sin llegar a la grandeza del clásico, pero perfecto si se busca diversión instantánea.



ALPINE SKY > Uno de los primeros simuladores de deportes de invierno, de gráficos limitados pero contundente jugabilidad.



QIX > Otra maravilla conceptual y sumamente sencilla, que no ha perdido nada de su encanto e inspiró la famosa serie de arcades Gals Panic.

de los matamarcianos *post-Space Invaders*: el magnífico *Phoenix*, con sus aguiluchos del espacio exterior y sus *final bosses* con forma de nave-peonza. Por lo demás, es idéntico a su precedente japonés hasta en los menús, y aunque se echan en falta clásicos que han formado parte de las recopilaciones de sobremesa (el fundacional *Bubble Bobble*, *Operation Wolf*, algún *Darius*, el imprescindible *Elevator Action Returns*, algún *Puzzle Bobble* ideal para portátil), ***Taito Legends Power-Up*** es un espléndido repaso al legado de la compañía japonesa. Algunos juegos pueden ser relativamente impracticables hoy (a veces se nos olvida hasta qué punto *Space Invaders* es un juego primitivo y superado, aunque eso no es impedimento para que tenerlo en versión de bolsillo sea todo un tesoro para arqueólogos del videojuego), pero merece la pena rescatar de un olvido ciertamente injusto a joyitas como *Qix* o *Cameltry*, ambos tan influyentes y tan mal recordados.

Por no mencionar que un recopilatorio que incluye *The Newzealand Story*, la pizpireta aventura de plataformas pop protagonizada por un kiwi armado con arco y flechas que tiene que rescatar a sus hermanos de una morsa maquiavélica, ya tiene nuestros corazones ganados. La sincera ingenuidad que respira este título es motivo más que suficiente para ir dejando hueco en nuestra **PSP** para un recopilatorio que se promete excepcional.



CRAZY BALLOON > Otra epopeya con protagonistas de helio y plástico, esta vez atravesando puntiagudos laberintos.



KIKI KAIKAI > Conocido como Pocky & Rocky en Occidente y popularizado en su versión doméstica para SNES, este título es todo un catálogo de mitología oriental.

PS2

COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SEGA**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **MANAGER**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN:
AGOSTO 2006

LET'S MAKE A SOCCER TEAM

UN MANAGER CON DOSIS DE HISTORIA

De un tiempo a esta parte se ha multiplicado la oferta de programas de *manager* centrados en el mundo del fútbol. **Sega** se sube a este carro con un título cuya principal peculiaridad es la introducción de una línea argumental adicional a la pura y dura gestión del club. Así, el objetivo consiste en llevar las riendas de un equipo con la amenaza de un comprador, un tal Antonio Carreras, que pretende aprovechar cualquier descuido para apoderarse de tu club. Esta trama sirve como vehículo conductor de una serie de decisiones que afectan a las características habituales de los restantes *manager* del mercado. En este sentido hay que tomar algunas decisiones puramente técnicas, como los fichajes o las estrategias de juego, y otras centradas en las cuentas y finanzas de cada temporada. Para seguir el desarrollo argumental se introducen una serie de secuencias que simulan programas televisivos o reportajes gráficos que dan un poco de color a los áridos menús que caracterizan a estos títulos. El programa cuenta con las licencias de las principales ligas mundiales, centrando su atención en las competiciones europeas, entre las que se halla la Liga de Fútbol Profesional. Los partidos pueden seguirse mediante gráficos en 3D, en los que es posible tomar algunas decisiones en tiempo real, y en los que se incluyen los comentarios de Paco Jo (Cadena SER).
Al margen del modo principal, también recoge otras opciones que permiten diseñar competiciones a tu antojo, tanto ligas como torneos, o disputar partidos amistosos con total libertad.

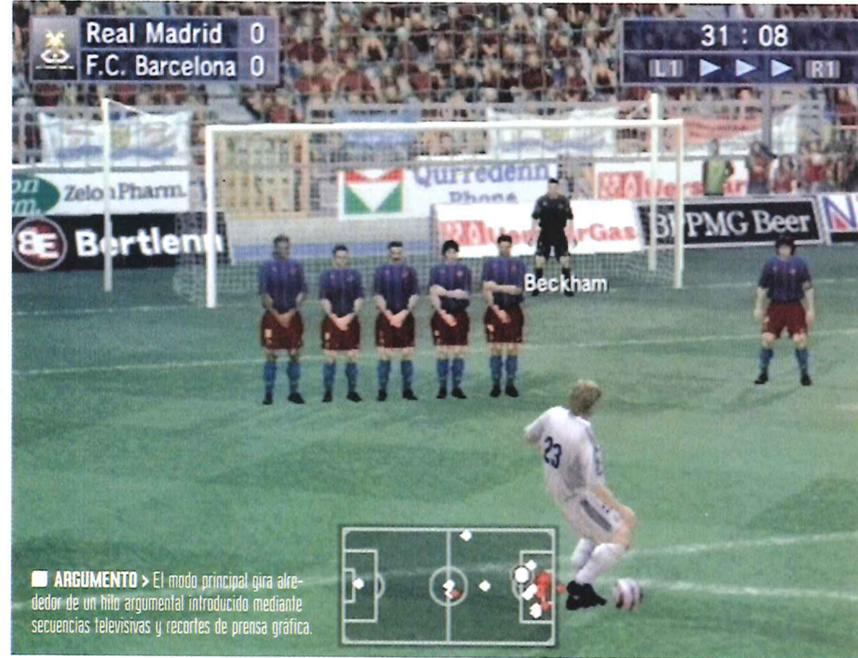
CLAVES



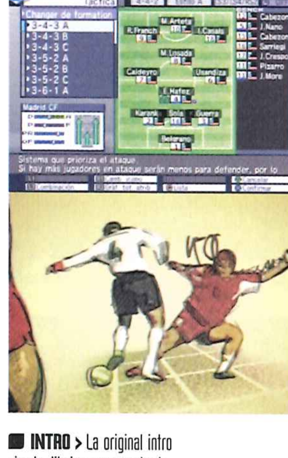
1 Las decisiones clásicas de los manager están ligadas por un hilo argumental que marca los diferentes pasos a seguir en cada momento.



2 Las gestiones se van complicando poco a poco, y son introducidas por los diferentes empleados del club en una especie de Tutorial.



ARGUMENTO > El modo principal gira alrededor de un hilo argumental introducido mediante secuencias televisivas y recortes de prensa gráfica.



INTRO > La original intro simula dibujos a mano alzada centrados en el mundo futbolístico.

PRIMERA IMPRESIÓN

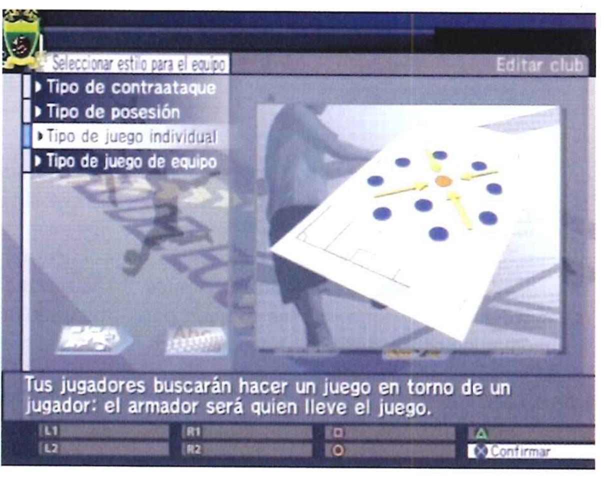


CHIP & CE

EL ARGUMENTO QUE RODEA AL JUEGO PERMITE UN POCO DE VARIEDAD DENTRO DE LA HABITUAL SOBRIEDAD DEL GÉNERO.



SELECCIONES > Además de los clubes que caracterizan estos programas, también se incluyen selecciones nacionales.



LICENCIAS > Cuenta con las licencias de las principales ligas europeas, así como con una selección de los equipos más destacados de los cinco continentes.


PlayStation®2
HAY COSAS QUE TUS OJOS
NO QUERRÁN VER.
Una isla abandonada cubierta de niebla. Una sirena de fondo. Y un mar coloreado de un tono rojo siniestro. Los diablos asesinos han notado tu presencia y tú, para descubrir los misterios de esta oscura isla, tendrás que recurrir al Sight-jacking, una habilidad que te permitirá ver a través de los ojos de tus enemigos. Así que mientras los demonios te persiguen tendrás dos opciones: contemplar el horror de tu propia muerte o enfrentarte a ellos para acabar con la pesadilla. Tú decides.
18+
www.pegi.info
FORBIDDEN SIREN 2
forbiddensiren2.com
5 julio 2006
PlayStation 2
FORBIDDEN SIREN 2

EL PADRINO




COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **PAGE 44 STUDIOS / EA**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**





NO MANCILLES EL HONOR DE LA FAMILIA...

La versión portátil de ***El Padrino*** llega con tiempo suficiente como para que te hayas acabado entero el juego en **PS2** (y eso que no era un título precisamente corto). Lo primero que llama la atención es su cuidado apartado gráfico, prácticamente igual al de sobremesa pero más lúcido ahora en la pequeña pantalla de **PSP**. La pena es que las ventajas respecto a la versión grande se terminan aquí. Las misiones son exactamente las mismas... salvo las de conducción, que han sido excluidas del UMD junto con otras de las cosas que más nos gustaban de este título, que son la libertad de acción y su estructura abierta. Ahora, además de no poder conducir ningún vehículo, tendrás que ir directamente de una misión a otra. La exploración es tan limitada que recuerda a aquel tópico materno de «puedes jugar, pero sin cruzar la calle», ya que en cuanto te alejes un poco de la zona en que se desarrolla la fase, tendrás que volver a empezarla. De esta forma, para conquistar territorios deberás recurrir a un nuevo modo de juego llamado *Mob Wars* y que incluye hasta cartas.



MOB WARS > La única forma de conquistar territorios en la versión PSP será al estilo Risk.




PRIMERA IMPRESIÓN

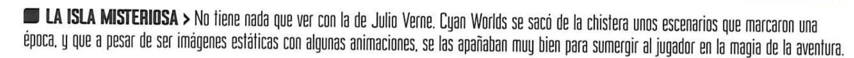
SUPERNENA UN TÍTULO BASTANTE DIGNO... SIEMPRE QUE NO LO COMPARES CON LA VERSIÓN DE SOBREMESA.

MYST



COMPAÑÍA: **MIDWAY GAMES**
DESARROLLADOR: **CYAN WORLDS**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**





LA ISLA MISTERIOSA > No tiene nada que ver con la de Julio Verne. Cyan Worlds se sacó de la chistera unos escenarios que marcaron una época, y que a pesar de ser imágenes estáticas con algunas animaciones, se las apañaban muy bien para sumergir al jugador en la magia de la aventura.

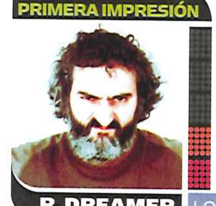



LA TRAMA > Descubre por qué Sirrus y Achenar han sido atrapados por su supuesto padre, Atrus, en sendos libros.

UNA AVENTURA CLÁSICA RESCATADA DE LA NOSTALGIA

Al ver la versión de ***Myst*** para **PlayStation Portable**, las brumas del tiempo han sumido a este humilde redactor en la melancolía. Fue en 1993 cuando esta insigne aventura vio la luz para Macintosh. Con apenas 256 colores daba vida a unos entornos de gran belleza por los que el jugador se trasladaba a base de imágenes estáticas, eso sí, ambientadas con efectos sonoros que contribuían a aumentar la sensación de aislamiento y misterio de su atmósfera. Su revolucionario sistema narraba la inquietante historia de dos hijos y su padre en una isla plagada de extrañas construcciones y mecanismos, en un viaje a través del espacio y el tiempo que sólo fue desvelado para los más pacientes, los que tomaron lápiz y papel y se dedicaron a recorrer cada rincón de la ínsula en busca de pistas y pudieron averiguar los oscuros secretos de la obra de **Cyan Worlds**. Algunos tramposos llegaron al mismo sitio pero sin la misma satisfacción. Ahora, trece años después, vas a poder disfrutar de este fragmento lúdico de la historia en tu **PSP**, prácticamente como si estuvieras jugando al *Myst* original, porque no se han remozado ni los gráficos que tanto nos impactaron en su momento.

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER LOS QUE HAYAN OÍDO HABLAR DE ESTE JUEGO PUEDEN DARLE UNA OPORTUNIDAD PARA AÑADIRLE A SU COLECCIÓN.



COMPAÑÍA: **BLACK BEAN**
DESARROLLADOR: **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **MOTOCICLISMO**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**

SUPER-BIKES RIDING CHALLENGE

TRAS LOS PASOS DE EVOLUTION GT

Milestone, compañía italiana responsable del más que correcto *Evolution GT*, está preparando su homónimo en dos ruedas con esta nueva entrega de la franquicia *Superbike*, todo un referente dentro de los videojuegos dedicados al mundo del motociclismo. Las novedades en el apartado jugable son los auténticos aspectos dignos de mención, teniendo en cuenta que el *engine* 3D sigue mostrando (al menos en esta *beta*) las mismas virtudes y defectos que lo visto en *EGT*: alto nivel de detalle en trazados y carrocerías y un *frame rate* algo inestable en determinados momentos. Se han recogido más de 40 motos de gran prestigio y cilindrada (*Kawasaki Ninja ZX-10R* o *Suzuki GSXR1000* son tan sólo dos ejemplos), divididas en tres diferentes categorías y dos modos de juego que te permitirán emular competiciones típicas de un gran premio (eso sí, los circuitos no son los de *Moto GP*) o acumular trofeos a través de escenarios abiertos como La Costa Azul, Los Alpes o el Berlín más céntrico. Pilotos, motos y escuderías son customizables desde un primer momento, reflejándose estos cambios en carrera. Es aquí donde la *beta* debe pulir ciertos aspectos si el producto final pretende codearse con los *Moto GP* de **Namco Bandai**. Aunque el manejo ofrece multitud de posibilidades (para alcanzar una conducción perfecta deberás gobernar tanto a la montura como a su piloto), la exigencia llega a tornarse frustrante al no permitir que te desvíes de la calzada sin «besar el suelo». El resto de apartados, por el momento, cumplen con su cometido. El mes que viene descubriremos si ***SB-RC*** merece estar presente en la «pole» de **PS2**.

CLAVES

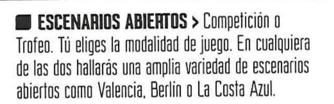


1 Los circuitos muestran el mismo nivel de detalle que en Evolution GT. De igual modo, el motor gráfico es exactamente el mismo, garantía de calidad en cuanto a física y animación se refiere.

2 La nueva entrega de la franquicia Superbike ofrece la posibilidad de manejar tanto a tu piloto como a la montura de la que hace gala a lo largo del juego, ofreciendo una jugabilidad mucho más completa.

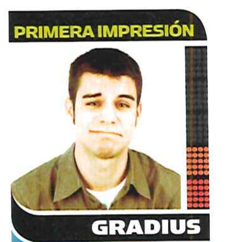


ESCENARIOS ABIERTOS > Competición o Trofeo. Tú eliges la modalidad de juego. En cualquiera de las dos hallarás una amplia variedad de escenarios abiertos como Valencia, Berlín o La Costa Azul.





PRIMERA IMPRESIÓN

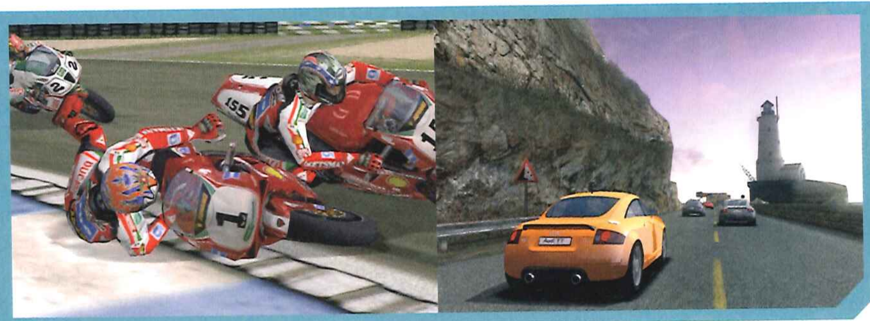


GRADIUS

GRÁFICAMENTE SIMILAR A EVOLUTION GT, SU JUGABILIDAD PRESENTA UNA EXCESIVA EXIGENCIA EN EL CONTROL DE LA MOTO.

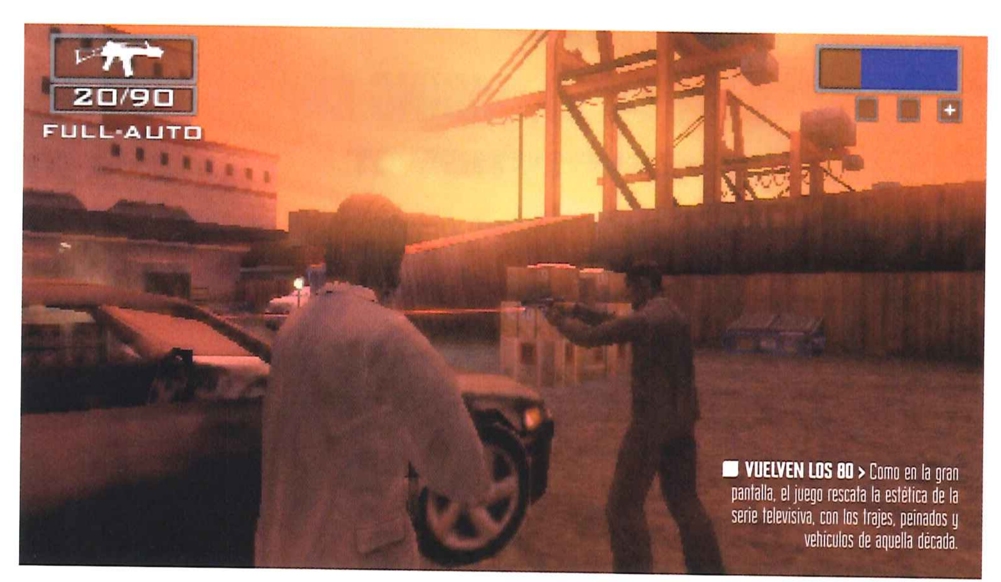
HISTORIA SOBRE RUEDAS

Milestone lleva desarrollando títulos de conducción desde los años 90. Responsables de la exitosa franquicia Superbike World Championship de Electronic Arts, en su currículum también se encuentran los destacables Evolution GT, S.C.A.R. o Screamer Rally. Con Super-Bikes: Riding Challenge retoman su saga por excelencia.





COMPAÑÍA: **SIERRA**
DESARROLLADOR: **REBELLION**
DISTRIBUIDOR: **VIVENDI UNIVERSAL**
GÉNERO: **SHOOTER**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **SEPTIEMBRE 2006**



VUELVEN LOS 80 > Como en la gran pantalla, el juego rescata la estética de la serie televisiva, con los trajes, peinados y vehículos de aquella década.





MIAMI > Este plano figurado de la ciudad te servirá para elegir tu próximo destino, comprar armas, grabar partida, traficar o entrar de lleno en una de las misiones del juego.

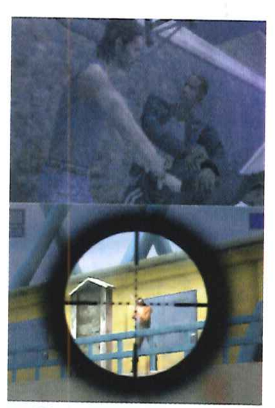
EL CONFIDENTE

Si quieres obtener información del confidente, no te quedará más remedio que traficar con drogas para cambiarlas por claves de seguridad, localización de enemigos y demás.





CLAVES



1. El juego se basa en la licencia de la película que rescata una de las series que más éxito obtuvo a finales de la década de los 80. Sus protagonistas y estética han sido muy bien recreados para el hardware de PSP.

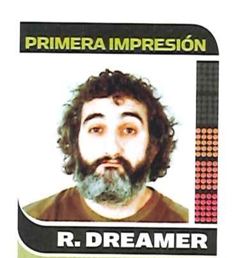
2. Si algo identifica a este shooter en tercera persona es que la acción no decae en ningún momento. Diferentes entornos, elementos con los que interactuar, un buen catálogo de armas y diferentes objetivos para ayudar a terminar con éxito.

CORRUPCIÓN EN MIAMI

LA PRECUELA DE LA PELÍCULA

La que fuera la pareja de policías más famosa de los 80, regresa con la intención de reventar taquillas en la gran pantalla. Aprovechando la ocasión, el grupo de desarrollo **Rebellion** se ha puesto manos a la obra para crear una interesante versión de la película en **PSP**. En realidad, la acción del juego tiene lugar justo antes de los acontecimientos narrados en la versión cinematográfica. Bajo la estructura de un *shooter* en tercera persona, el jugador tendrá que hacer todo lo posible para hacerse con un nombre en los bajos fondos y poder infiltrarse en la banda de uno de los peores traficantes de Miami. Elegir si prefieres vivir la aventura como Sonny Crockett (interpretado por Colin Farrell en la película) o a Ricardo Tubbs (Jamie Foxx) tan sólo depende de quién fuera tu poli preferido cuando veías la serie (a menos que seas un pipiolo imberbe). El desarrollo de la aventura es bastante lineal; así, el mapa que dispondrás, te servirá de base de operaciones para realizar una serie de acciones que te otorgarán alguna que otra ventaja, como visitar al sastre para comprar protecciones o trajes que mejoren tu reputación, adquirir armas o traficar con camellos para conseguir dinero y drogas que te permitirán obtener información. El apartado visual se muestra compacto y suave, hasta los protagonistas se parecen ligeramente a los personajes de la película. ***Corrupción En Miami*** consigue mantener a un buen nivel la acción en todo momento, quizá le falte algo de variedad pero también hay persecuciones en lancha y la posibilidad de jugar en modo cooperativo.

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER

A PRIMERA VISTA, EL APARTADO GRÁFICO LLAMA LA ATENCIÓN CON UN SISTEMA DE JUEGO MUY APROPIADO PARA LA ACCIÓN.

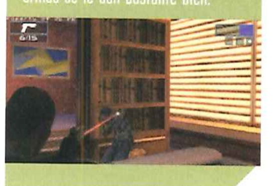
CROCKET

El ligón incorregible repeinado que fue modelo a seguir a finales de los 80 (Don Johnson en la serie). En el juego se incluye hasta el traje blanco que le hiciera famoso.



TUBBS

Ricardo es más refinado e inteligente que su compañero. También puedes escogerle para vivir la aventura y comprobar que las armas se le dan bastante bien.





SUPER DRAGON BALL Z

UN BEAT'EM-UP CON CORAZÓN DE COIN-OP

PS2



COMPAÑÍA: **BANDAI NAMCO**
DESARROLLADOR: **CRAFT & MEISTER / ARIKA**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **BEAT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-JAPONÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **107 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49.99€**
www.dbz-videogames.com

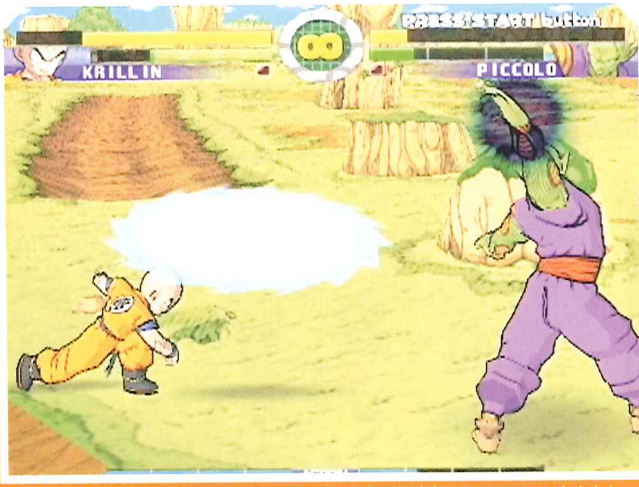


A pesar de la tremenda popularidad de la que siempre ha gozado en España la franquicia *Dragon Ball*, ha sido difícil, por no decir imposible, disfrutar de las *coin-ops* protagonizadas por Son Goku. Si alguna llegó a los salones recreativos fue «de extranjis», precedida de aquella advertencia de «prohibida su venta fuera de Japón» que siempre provocaba una sonora carcajada entre los parroquianos de aquellos salones, ya desaparecidos prácticamente en toda la geografía patria. Las penalidades para disfrutar de las placas recreativas de *DBZ* multiplican el interés hacia este lanzamiento de **Bandai Namco**, que precede en unos meses al esperadísimo *DBZ Budokai Tenkaichi 2*. ***Super Dragon Ball Z*** nació bajo la forma de una placa recreativa *System 246* el pasado año en Japón, a manos de **Craft & Meister**, un nuevo grupo de programación fundado por dos antiguos pesos pesados de **Capcom**: Noritaka «Poo» Funamizu y Katsuhiro Sudo. En el haber de esta pareja hay títulos tan conocidos como *Street Fighter Alpha*, *Devil May Cry 2* o la *coin-op* de *The Punisher*. En el salto a **PS2**, **Craft & Meister** ha contado con la ayuda de **Arika**, otros expertos en *beat'em-ups*, dando como resultado un *arcade* de lucha directo y adictivo como una recreativa, pródigo en pequeños detalles que te harán volver a él una y cien veces. A primera vista, ***Super Dragon Ball Z*** no parece tan extenso y profundo como los *DBZ Budokai*. La cifra de luchadores es muy inferior, y sólo es necesario vencer a siete contrincantes para llegar al final. Pero que no os engañen las apariencias. Cada pelea ganada tiene su recompensa: una bola de dragón. Si reúnes las siete, podrás invocar

UN PLACER INESPERADO

Entre la plantilla de luchadores de Super Dragon Ball Z encontramos dos auténticas sorpresas: Chi-Chi, hija de Ox Satán (Gyumaoh) y esposa de Son Goku, y Piccolo Daimaoh, el cruel rey de los demonios que puso en más de un apuro al pequeño Goku, y que es uno de los cinco personajes secretos del juego.





MAGIAS > Además de machacar al rival, algunas magias son tan devastadoras que son capaces de destruir parte del escenario. El Dojo del Gran Torneo de las Artes Marciales acabará siendo un descampado.





LA ALTERNATIVA

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI

Si eres fan de Dragon Ball es poco probable que no tengas ya el mejor beat'em-up basado en el manga de Akira Toriyama.



18 LUCHADORES > Cinco de ellos (Ultimate Gohan, Videl, Mecha Freezer, Piccolo Daimaoh y Majin Vegeta) solo podrás conseguirlos tras pedir otros tantos deseos al dragón Shenron. Cada personaje evolucionará en experiencia y habilidad de lucha a medida que vayas superando combates con él.

INVOCANDO A SHENRON

Cada victoria en los modos Historia y Z-Survivor te proporcionará una bola de dragón. Reúne las siete y podrás invocar al dragón Shenron. Éste te concederá un deseo, que puede ser uno de los cinco personajes secretos, nuevas habilidades para tu luchador, un nuevo uniforme...



DE TAL PALO... > Super Dragon Ball Z te permite presenciar un combate imposible e inédito en el manga y la serie de TV: Piccolo Daimaoh contra su «hijo» Piccolo. Dos seres verdes con una gran elasticidad y mucha mala leche.

■ **MEJORA TU PERSONAJE >** El dragón Shenron también te proporcionará nuevas habilidades para tu luchador, desde una mayor barra de energía a la posibilidad de utilizar una «judía mágica» para resucitar cuando tu rival haya acabado contigo.

PARA FANS DE TORIYAMA

Super DBZ está plagado de referencias al cómic original de Toriyama, muchas de ellas difíciles de percibir a primera vista. Por ejemplo, las pantallas de carga imitan el diseño de los tomos japoneses del manga. Aunque nada tan curioso como ver, en el escenario de la ciudad, a Suppaman (uno de los personajes de Dr. Slump) oculto en una cabina.









al Dragón ShenRon y entonces estarás perdido... desbloquearás nuevos luchadores (de la talla de Piccolo Damaioh o un Mecha Freezer especialmente diseñado por Akira Toriyama para este juego), nuevos trajes, el diminuto planeta de *Kaito* para pelear en él, y una enorme variedad de nuevos golpes y poderes que harán de tu luchador un personaje único. Los escenarios, al igual que los personajes, tienen un toque de *cell-shading* para emular perfectamente el manga de Toriyama y sufrirán la furia de tus ataques. Ya sea lanzando un *kamehameha* o a base de patadas, podrás destrozar las paredes del *dojo* del Gran Torneo de las Artes Marciales y tirar abajo montañas en pleno fragor del combate. Con una mecánica mucho más accesible y directa de lo que suele ofrecer la saga *Budokai*, ***Super Dragon Ball Z*** es una excelente adquisición para los auténticos mitómanos de *DBZ*, especialmente si no pueden aguantar hasta el otoño para jugar con *Budokai Tenkaichi 2*. Esperemos que **Bandai** se anime y decida adaptar a **PS2** las anteriores recreativas de *DBZ*.

SUPER DRAGON BALL Z

12+

(+) Los incontables guiños al manga original de Toriyama. Su jugabilidad de recreativa. Pedir deseos al dragón Shenron.

(−) Los gráficos pueden parecer, a primera vista, algo rudimentarios en comparación con los últimos Budokai.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS › El cell-shading se extiende no sólo a los personajes, sino también a los escenarios. Parece un manga en movimiento.	8.6
SONIDO › Voces en japonés. Uno de los deseos de Shenron permite incluso poner a Vegeta o Piccolo de narrador (en japonés).	8.0
JUGABILIDAD › Control y jugabilidad de recreativa. Algunas llaves incluso se ejecutan como las de Street Fighter II.	8.8
DURACIÓN › El modo Historia es corto, pero la posibilidad de desbloquear más luchadores, trajes y movimientos te enganchará por completo.	8.3

CONCLUSIÓN › Un buen aperitivo de lo que te esperará el próximo otoño con DBZ Budokai Tenkaichi. Si eres un fanático de Dragon Ball, este juego te encantará.

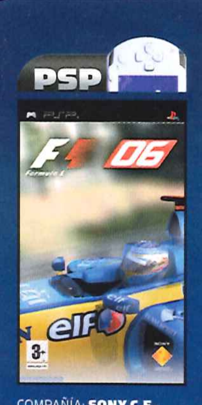


¡¡YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO!!

LA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION® PORTABLE







COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **STUDIO LIVERPOOL**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-8**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **544 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
es.playstation.com



ALONSO CAMPEÓN > Gracias a una nueva opción podrás ir actualizando el juego con los resultados reales de cada Gran Premio.

FORMULA ONE 06



UNA VERSIÓN QUE NO TIENE NADA DE PEQUEÑA

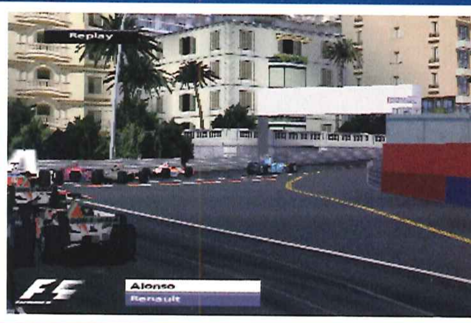
POR **LAST MONKEY**



El pasado año, coincidiendo con el lanzamiento europeo de **PSP**, **Sony C.E.** puso a la venta una versión de su simulador de conducción llamado *F1 Grand Prix*. Sin embargo, éste no había sido desarrollado por **Studio Liverpool**, los responsables de la saga para **PlayStation 2**, sino por los chicos de **Traveller's Tales**. Y eso es algo que se notaba en la calidad final del producto. Para poder aparecer a tiempo no se pudo incluir todo el conjunto de cualidades que podían disfrutar los poseedores de la consola de sobremesa, y el resultado fue un título que no convenció a casi nadie. Ahora, diez meses después y con la temporada de Fórmula 1 en pleno apogeo, llega esta segunda incursión de la portátil de **Sony** en esta disciplina, con un juego que esta vez sí se encuentra a la altura de lo esperado. Tanto es así que la producción que tienes entre manos logra equiparar a los usuarios de ambas consolas. Si ya tienes la entrega de **PS2** (que comentamos en el número pasado), es muy posible que no te interese demasiado ésta (a no ser que seas un auténtico fanático de este deporte), pero si no es así se trata de una opción igual de recomendable. Todos los modos de juego están incluidos; de hecho la navegación por los distintos menús es prácticamente idéntica. La Carrera Rápida se muestra aquí como una opción más ideal para los que deseen una partida breve mientras esperan el autobús, pero el resto de modalidades (Campeonato, Trayectoria, etc.) siguen ofreciendo las mismas posibilidades, para los que prefieran algo más complejo. Pero sin duda, la estrella de esta versión es la capacidad de que hasta ocho jugadores (con sus correspondientes copias del juego) disputen carreras entre ellos. Además de la modalidad *Ad-Hoc* (es decir, conectar las consolas vía Wi-Fi en red local) también existe la opción de Infraestructura, que permitirá competir con participantes de cualquier parte del mundo. Y como novedad este año, también existe la posibilidad de que los poseedores de ambas versiones, **PS2** y **PSP**, se enfrenten entre ellos. Respecto al apartado técnico, pese a que existen algunas diferencias con su «hermano mayor», se trata de las lógicas teniendo en cuenta el salto de consola. Suavidad del motor, muchos vehículos en pantalla y todo tipo de efectos estarán presentes.







LO QUE PIENSAN LOS EXPERTOS

Con el motivo del lanzamiento de Formula 1 06 para PlayStation 2 y PSP, Sony C.E. ha entrevistado a cinco de los más prestigiosos periodistas especializados en esta emocionante disciplina deportiva, que también se encargan de realizar los comentarios en el juego. Por parte de España, nos encontramos a Antonio Lobato y Gonzalo Serrano. Todos ellos coinciden en que los pilotos que más posibilidades tendrán esta temporada son Fernando Alonso, Kimi Raikkonen y Michael Schumacher, en este orden. En cuanto a los equipos, se decantan por Ferrari, McLaren y Honda como mayores aspirantes a arrebatar el puesto a Renault. Sobre las nuevas normas técnicas de esta temporada, creen que la introducción de los motores V8 significará que cada equipo tendrá que pasar por un periodo propio de cambio en la primera parte de la temporada.

LA ALTERNATIVA



TOCA RACE DRIVER 2

Su gran cantidad de disciplinas y su exigente control le convierten en una buena opción si te gustan los simuladores de conducción.

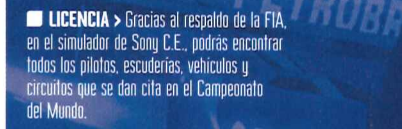












LICENCIA > Gracias al respaldo de la FIA, en el simulador de Sony C.E., podrás encontrar todos los pilotos, escuderías, vehículos y circuitos que se dan cita en el Campeonato del Mundo.

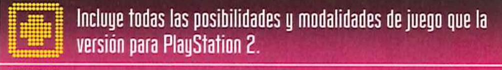






FORMULA ONE 06



Incluye todas las posibilidades y modalidades de juego que la versión para PlayStation 2.

Los que ya tengan esta versión no encontrarán suficientes alicientes para hacerse con él.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

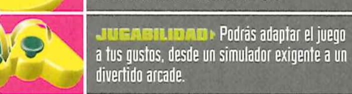
GRÁFICOS> El motor gráfico ha sido adaptado perfectamente a la portátil, gran fluidez y multitud de vehículos en pantalla. **9.1**





SONIDO> El rugir de los motores ha sido recreado con gran fidelidad. Se incluyen las voces de los comentaristas en castellano. **9.2**





JUGABILIDAD> Podrás adaptar el juego a tus gustos, desde un simulador exigente a un divertido arcade. **9.2**



DURACIÓN> Con la gran cantidad de modalidades y las opciones para varios jugadores, tendrás diversión para rato. **9.2**



CONCLUSIÓN> Los aficionados al circo de la Fórmula 1 que deseen llevarse la emoción a cualquier parte ya no tienen excusa con este nuevo lanzamiento. **9.2**



PS2



COMPAÑÍA: **SPIKE**
DESARROLLADOR: **ACQUIRE**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS/ JAPONÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **584 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99€**
www.shinobido.com

SHINOBIDO
LA SENDA DEL NINJA

ESTO SÍ QUE ES MEMORIA LETAL



EL CUERVO > La agilidad de Goh le permitirá realizar los movimientos más inverosímiles sin despeinarse. A estos ninjas sabían como entrenarles...

POR **LAST MONKEY**

Seguro que más de uno de vosotros recuerda aquella película de Geena Davis en la que una asesina profesional perdía la memoria durante un tiempo a causa de una agresión para luego recuperarla cuando las cosas se ponían feas. Eso mismo le ocurre al protagonista de esta historia. Goh, al que todos conocen como «El Cuervo», despierta de una convalecencia en medio de una agitada sociedad oriental en el Medievo. Varios clanes se disputan el control de la zona de Utakata, y todos quieren tenerte en su bando. Eres el último representante de los Asuka, un grupo de *ninjas* entrenados con un único propósito: matar. Esta particular profesión ya ha sido contemplada en bastantes títulos, y muchos de ellos obra de estos mismos programadores. De hecho, ellos mismos crearon la respetada saga *Tenchu* en **PSone**, para más tarde centrarse en la serie *Way Of The Samurai*. Ahora retoman a estos asesinos silenciosos en un juego que mucho tiene que ver con *Tenchu*, pero que resulta superior en todos los aspectos y, gracias a las mejoras y novedades incluidas, consigue llevar a este género a otras cotas. El desarrollo de los niveles realmente no ofrece nada nuevo a primera vista: una perspectiva en tercera persona, un control ágil y preciso, y unos mapeados (castillos feudales, bosques de bambú, pasos montañosos, etc.) llenos de enemigos a los que evitar y/o asesinar. En cada uno de ellos tendrás un objetivo que cumplir. Lo que marca la diferencia es lo «amigable» que resulta el sistema de juego, en comparación a las grandes complicaciones que planteaban otros títulos anteriores. Gracias a una brújula sabrás en todo momento dónde está tu siguiente punto de





EDITOR > Crea tus propias misiones con el mapeado y los obstáculos que desees. Luego, a llegar al final.





LA ALTERNATIVA

TENCHU: LA IRA DEL CIELO

A pesar de contar ya con tres años, se trata de uno de los mejores exponentes de este subgénero, y además está en Platinum.





EL JARDÍN DEL NINJA

¿Quién dijo que el asesinato a sangre fría estaba reñido con el diseño de exteriores? Desde la cabaña del protagonista podrás crear un jardín con todo tipo de elementos: superficies, elevaciones, vegetación, adornos... También se pueden incluir enemigos y aprovechar para entrenar un poco.





AL ACECHO > La forma más sencilla de acabar con un enemigo es pillarle desprevenido, aunque no es la única.

control, y además unos iconos te informarán en pantalla del número de enemigos que te están viendo en ese instante y de su estado de alerta. Incluso el tan manido sigilo, que en otras producciones te obligaba a repetir una y mil veces las misiones, ahora es mucho más flexible. Que te descubra un guarda ya no paralizará tu progreso en toda la fase, pues simplemente te obligará a «guerrear» un poco más, y la valoración que recibas al final del nivel no será tan alta. Controlar al protagonista, por otra parte, constituye una experiencia bastante gratificante. Goh hace de todo, y lo hace muy bien. Correr por las paredes, colgarse de salientes, realizar cualquier movimiento de combate, degollar por la espalda... Además, las típicas «muertes por sorpresa» son sencillas de realizar y ciertamente espectaculares. Aparte del «meollo» del juego en sí, ***Shinobido*** ofrece un desarrollo mucho más completo. Entre fase y fase visitarás la modesta vivienda del protagonista. Desde ella tendrás completa información de los cuatro clanes en conflicto, y cada uno de ellos te irá ofreciendo diferentes encargos, por lo que siempre contarás con varias opciones para avanzar. Tus decisiones a la hora de aceptar uno u otro influirán en la confianza que el jefe de cada uno de estos clanes tenga en ti y en su preponderancia en el conflicto. Hacer y recibir regalos también es una de las posibilidades. Así, con el dinero que obtengas irás comprando nuevo equipamiento y para tomarte un rato de descanso y mejorar tus habilidades, nada mejor que una visita al jardín. ***Shinobido***, de todas formas, es un juego que no entra por los ojos desde el primer momento; necesita un tiempo para demostrar todo lo que tiene que ofrecer. Si te gusta su propuesta estás de enhorabuena, ya que próximamente **Sony C.E.** lanzará una versión para su portátil y en Japón ya ha aparecido la segunda parte de éste que nos ocupa.

Parece que a este *ninja* aún le queda mucho que decir en **PlayStation**.

SHINOBIDO: LA SENDA DEL NINJA

16+

\+ El control del protagonista y sus múltiples movimientos.
\+ La trama del juego y la interacción con la misma.

\- Gráficamente no sorprenderá a nadie a estas alturas.
\- La inteligencia de los enemigos a veces deja que desear.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > En lo que respecta al diseño, los grafistas han hecho un buen trabajo. En lo que a técnica se refiere, no pasa de correcto.	8.0
SONIDO > Las melodías de Er-Hu (instrumento típico japonés) ambientan con gran autenticidad el desarrollo del juego.	8.9
JUGABILIDAD > Si al intuitivo control del protagonista le unes un desarrollo que engancha, obtendrás una mezcla muy interesante.	9.0
DURACIÓN > Más que largo, es muy variado y libre. El Editor de misiones te permitirá crear niveles a tu antojo.	8.8

CONCLUSIÓN > Se nota que los programadores tienen experiencia en este tipo de lanzamientos. Han cogido lo mejor de otros títulos para crear el más completo juego del género.





LA ALTERNATIVA

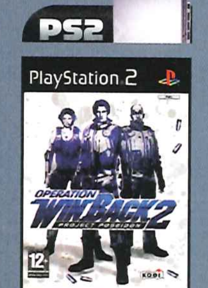
HITMAN: BLOOD MONEY

Está feo comparar Winback 2 con un título tan completo como el de IO, pero si buscas mucho más, Blood Money es el juego perfecto.

OPERATION WINBACK 2
PROJECT POSEIDON

ACCIÓN SIN COMPLICACIONES

PS2

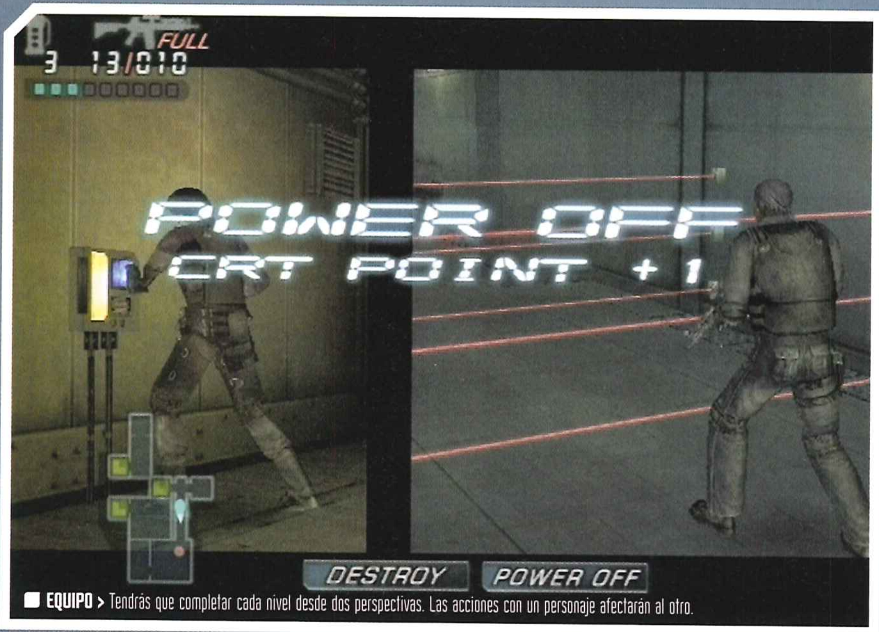


COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **CAVIA**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **71 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.koei.com



POR **DOC**

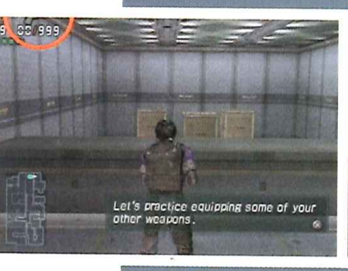
Precedida por un inicio de lo más original en Nintendo 64 y, más tarde, en **PS2**, la saga de **Koei** recupera el simple y directo desarrollo de su antecesor con esta nueva entrega, que llega demasiado tarde. Nada en el título de **Koei** nos hace imaginar que estamos ante un juego de reciente aparición, pues ***Operation Winback 2*** presenta una acción en la que basta con seguir las indicaciones del mapa y eliminar a todos los enemigos que aparecen. Los *puzzles* podrás completarlos con una sola mano y la inteligencia artificial de los enemigos es nula; lo más original (que en ocasiones se torna algo tedioso) es la necesidad de completar cada uno de los niveles desde dos perspectivas diferentes ya que todas las misiones se realizan con dos personajes simultáneamente. Así, la velocidad con la que actúas con el primer personaje, los enemigos que eliminas y las trampas que desactivas (siempre con la innecesaria ayuda, por radio, de tu jefe), tendrá cierta repercusión a la hora de completar el nivel por segunda vez con el «otro» personaje. ***Winback 2*** no deja lugar a la libertad de acción, es como el *Burnout* de los *shooters*; simplemente tendrás que avanzar llevándote todo por delante y pulsando el botón de acción dónde y cuándo sea necesario (y, por desgracia, «sutilmente» sugerido). Técnicamente, lo más destacable es la suavidad con la que se mueve todo, aunque sus irreales animaciones, hechas a mano, y su física «pre-programada» le restan muchos enteros a su apartado visual. Si tienes respeto a los *shoot'em-up* y quieres empezar con algo fácil, ***Operation Winback 2*** es una buena opción. Pero si eres un experto, olvídate del título de **Koei**.



EQUIPO > Tendrás que completar cada nivel desde dos perspectivas. Las acciones con un personaje afectarán al otro.











TUTORIAL > Aunque el juego resulta demasiado fácil, no está de más completar el Tutorial antes de comenzar una partida en el modo Historia.

OPERATION WINBACK 2

12+

Presenta un original desarrollo que te obligará a ver cada uno de los niveles desde dos diferentes perspectivas.

Demasiado simple, extremadamente fácil y con un entorno gráfico que hace años fue superado por otros títulos.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS › El juego se mueve suavemente, es lo mejor que podemos decir. Hemos jugado a títulos con mejores gráficos hace ya tres años. **6.5**



SONIDO › El título de Koei cuenta con unos efectos de sonido pasables. Incluye el Making Of de su doblaje... al inglés, claro. **7.0**



JUGABILIDAD › Es demasiado simple y facilón para compararlo con otros shooter de PS2. El sistema de juego en equipo es original. **7.0**

DURACIÓN › El modo multijugador para hasta cuatro jugadores te dará mucha más diversión que el modo Historia. **7.6**

CONCLUSIÓN › Operation Winback 2 es un juego que llega tarde. Todos los títulos actuales de corte similar lo superan con creces en cualquiera de sus apartados. Es perfecto si te va lo fácil.





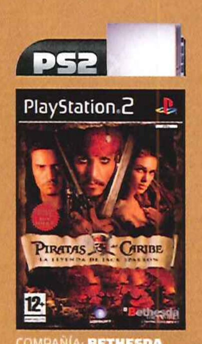
LA ALTERNATIVA

ESDLA EL RETORNO DEL REY

Con un desarrollo similar y otra licencia de éxito detrás, el juego de E.A. es un buen ejemplo de adaptación cinematográfica.

PIRATAS DEL CARIBE
LA LEYENDA DE JACK SPARROW

PS2



COMPAÑÍA: **BETHESDA**
DESARROLLADOR: **7 STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO/CAST**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **90 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
pirates.bethsoft.com

POR **LAST MONKEY**

UN PIRATA QUE NO HACE DAÑO A PS2

Nada hay de negativo en el hecho de aprovechar una licencia de éxito para vender un juego, siempre que la licencia misma no sea el único apartado digno de mención. Coincidiendo con el estreno de la segunda película de la saga llega ahora este título que no se basa directamente en ella, ni en la primera (no confundir con el título de **Atari**, que sale sólo en **PSP**), sino que presenta una nueva historia protagonizada por el personaje más carismático, el pirata Jack Sparrow. Sus increíbles andanzas son el eje del mismo, y son presentadas con gran imaginación y un elaborado trabajo de ambientación. Sin demasiadas pretensiones pero con bastante efectividad, el desarrollo es el de un *beat'em-up* para uno o dos jugadores en el que controlarás al citado Jack, al anodino Will y a la bella Elizabeth, pudiendo alternar el control entre ellos en cualquier momento. La clásica (y divertida) acción tiene todo lo necesario: peleas de espadas, multitud de *combos* e imaginativos enemigos, así como variados entornos. Para hacer el conjunto más ameno, se han añadido algunos elementos de aventura e incluso minijuegos de todo tipo. No pasará a la historia, pero cumple con creces.



VIDA DE UN PIRATA > El juego relata diversas aventuras de Jack Sparrow, en las que se enfrentará a todo tipo de peligros (sin mucho rigor histórico, eso sí).







TRES PERSONAJES > Jack, Elizabeth y Will serán controlados por el jugador. En cualquier momento podrás alternar entre los que se encuentren en la misión en ese momento. Además, tendrás la posibilidad de ir mejorando sus habilidades y aprendiendo nuevos golpes.

PIRATAS DEL CARIBE: LA LEYENDA... 12+



Resulta bastante divertido avanzar por sus fases, sobre todo acompañados por un segundo jugador.

La cámara suele situarse en una posición no muy favorable para el usuario.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El universo de Piratas Del Caribe ha sido trasladado sin grandes alardes técnicos, pero con bastante imaginación.	8.5
SONIDO > La voz de Jack Sparrow es la misma que en las películas, y la banda sonora ambienta con bastante acierto la acción.	8.7
JUGABILIDAD > El sencillo control y la variedad de situaciones que propone crean una experiencia sencilla pero divertida.	8.5
DURACIÓN > Sus doce localizaciones no son muy extensas, aunque es algo común en este tipo de juegos. Con un compañero la cosa gana.	8.3

CONCLUSIÓN > El juego sigue la misma filosofía que la película: un producto pensado para entretener, sin muchas pretensiones y que cumple su labor, aunque se olvida pronto. **8.6**



PS 2



COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **EDGE OF REALITY**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **358 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
www.activision.com

VECINOS INVASORES

UNOS INTRUSOS MUY DIVERTIDOS

POR **ANNA**



Civilización, urbanización, casas, coches... La mano del hombre ha acabado con el paradisíaco bosque de un lugar no muy lejano. Pobres animalitos los que allí habitaban, ¿cómo sobrevivirán a su nuevo hábitat? **DreamWorks** es la responsable de esta nueva peli de animación que, aunque no posee el sarcasmo del Ogro Verde, hará reír a los nenes (y a sus «papis»). El juego, sin embargo, supera a las adaptaciones que se hicieron sobre *Shrek* (incluido el último de caóticas peleas, *SuperSlam*). Una aventura que desvela poco a poco el argumento del largo, con una mecánica variada (plataformas, acción, *puzzles*, minijuegos...) y unos gráficos bastante solventes. La estética no es tan entrañable como la de *Cars*, pero tiene su aquel. Sin duda, un juego que te atrapa hasta al final, y sin que te agote su propuesta.





LA ALTERNATIVA

LOS INCREÍBLES



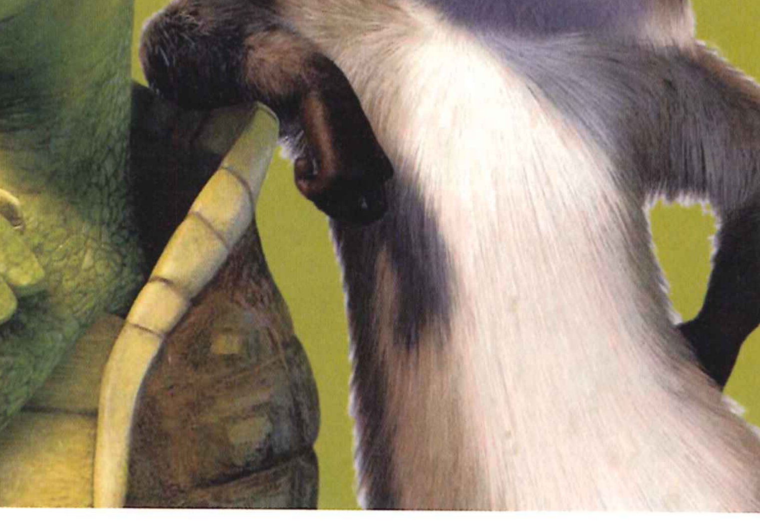
Otra licencia bien aprovechada y adaptada a una aventura de mecánica variada. Además también puedes controlar a los cuatro personajes.

ENEMIGOS > El gran, y pesado oso, hará también su aparición estelar en el juego. Y las ratas, cómo no, tratarán de impedir tu cometido: ¡sobrevivir en una urbanización repleta de seres humanos!





MINIJUEGOS > Autos de choque al volante de un carrito de golf, golpea la bola y lánzala lo más lejos posible... Vecinos Invasores incluye divertidas y locas pruebas como éstas.



VECINOS INVASORES







Poder controlar a los cuatro personajes, formando equipos de dos, y hacer que trabajen en cooperación.

Hay banda sonora, pero poco se la han currado, pasa desapercibida mientras te desenvuelves en los niveles.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > Entornos y personajes fieles a los del filme (aunque con menos encanto que los de Cars). La cámara a veces juega malas pasadas.	8.1
SONIDO > El doblaje al castellano es bueno, pero lo mejor es que va acompañado de subtítulos (perfecto para los pequeños jugones).	8.0
JUGABILIDAD > Mezcla distintos tipos de género (puzzles, acción, aventura...), no te aburrirás. Además es muy sencillo de manejar.	8.7
DURACIÓN > Un total de 38 niveles con posibilidad de revisitar para desbloquear los extras: minijuegos, bocetos, vídeos.	8.5



CONCLUSIÓN > Perfecto para los que quieran iniciarse en el mundo de los videojuegos ya que aborda distintos géneros, con una jugabilidad muy intuitiva y, encima, basado en una de las películas del verano. **8.5**

PS2



COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **RAINBOW STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **CARRERAS**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **253 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **45,95€**
www.thq-games.com

CARS

¿CONDUCCIÓN TEMERARIA? SÍ, Y QUÉ





Aquí no te quitarán puntos, conduce imprudentemente, sáltate los límites de velocidad, avasalla a tus contrincantes... Las faltas graves no existen y el fin justifica los medios. Llegar el primero a meta es lo que cuenta. Realmente éste no es el mensaje lúdico que **Dinsey/Pixar** ha querido plasmar en su última película de animación, pero en el juego tú tienes las riendas y no habrá poli que te detenga. Sigue el hilo argumental del filme en el modo Historia, mientras afrontas infinidad de carreras y pruebas, o preséntate a la competición Copa Pistón en circuitos cerrados. Según vayas progresando y ganando obtendrás puntos con los que desbloquear escenas del juego (que no del largometraje, qué lástima), arte y muchas cosas más. Además, para refrescar un poco las continuas riñas al volante y sobre el asfalto, dispones de infinidad de minijuegos, que suponen un soplo de aire fresco a tanta carrera. Gráficamente es muy mono, pues posee el mismo *look* que su homónimo en la gran pantalla, y todo se mueve perfectamente. Qué más se puede pedir.

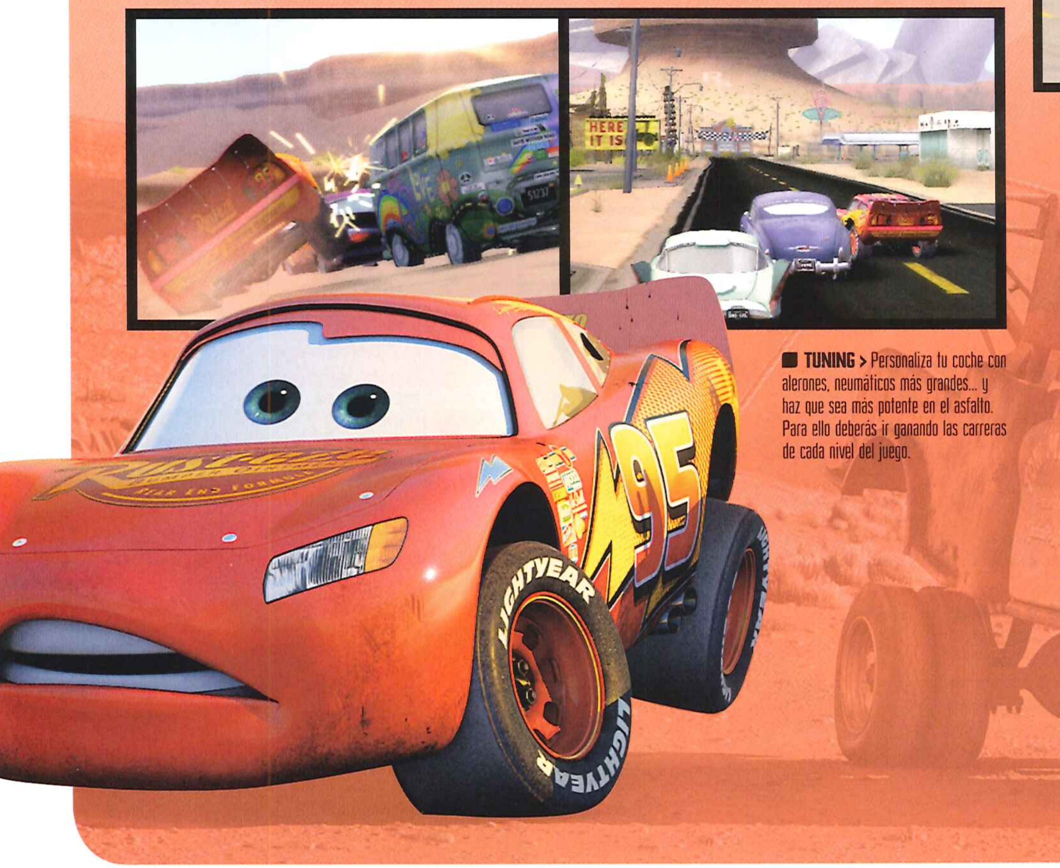




AUTO-PERSONAJES > Además del protagonista, Rayo McQueen, podrás conducir los demás coches que aparecen en el filme: Doc Hudson, Sally, Mate, Chick Hicks...



MODOS > En Historia podrás seguir el hilo argumental de la película mientras tratas de llegar el primero a la meta y en Arcade encontrarás minijuegos, Copa Pistón y Carreras por Carretera.



TUNING > Personaliza tu coche con alerones, neumáticos más grandes... y haz que sea más potente en el asfalto. Para ello deberás ir ganando las carreras de cada nivel del juego.

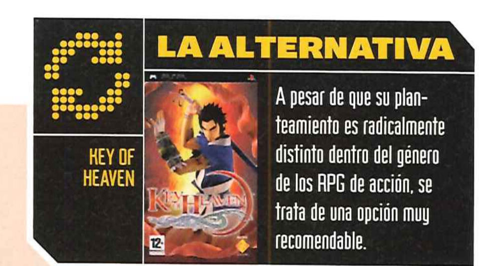
CARS 3+

+ Su entrañable look, fiel al del filme. El control del auto es sencillo, rara vez te saldrás del circuito (perfecto para los peques).

− Poca variedad de escenarios, da la sensación de estar haciendo siempre lo mismo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Chispas, polvo y sensación de velocidad. Todo está bien recreado. Look del filme muy logrado y todo se mueve correctamente.	8.5
SONIDO> Lástima, no escucharás a Fernando Alonso, ni a Lorenzo Milá (entre otros cameos), aunque el doblaje del juego tampoco está mal.	8.0
JUGABILIDAD> Sencillo y muy intuitivo. No vas por raíles, pero rara vez te saldrás de tu camino (ideal para los más chiquitines de la casa).	8.7
DURACIÓN> Antes de que te lo acabes, te hartarás de pisar el acelerador. El modo Historia y Arcade dan mucho de sí.	8.4
CONCLUSIÓN> Si te apasionan los juegos de carreras y te ha encantado la película, no busques más. Este es tu juego. Pero si no es así, Cars te resultará algo insulso.	8.5



UNTOLD LEGENDS
THE WARRIOR'S CODE



COMPAÑÍA: **SONY ONLINE**
DESARROLLADOR: **SONY ONLINE**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1-4**
ON-LINE: **NO**
TEXTO/DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **336 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95 €**
untoldlegends.station.sony.com

MÁS DE LO MISMO, AUNQUE CON UNA ESTÉTICA RENOVADA

POR **LAST MONKEY**

Eso es lo que ofrece la secuela de *Untold Legends: La Hermandad De La Espada*, un RPG de acción que apareció junto con **PSP** y se convirtió en uno de los títulos más vendidos de aquella primera hornada. Para los no iniciados, se trata de una adaptación del género que tan buenos momentos proporcionó en **PlayStation** con las entregas *Baldur's Gate* y *Champions Of Norrath*. Perspectiva aérea, ambientación fantástico-medieval, miles de enemigos con los que acabar y grandes escenarios que explorar. La base de su desarrollo es la capacidad para elegir y mejorar a uno de los héroes. Hay cinco en esta ocasión, y los programadores han intentado renovar la plantilla creando personajes alejados de los tópicos. Esto mismo se ha tratado de reflejar también en los combates. Nuevos ataques, la posibilidad de transformarse en una bestia durante unos segundos y el hecho de que cada uno de los protagonistas cuente con un arma blanca y otra de largo alcance al mismo tiempo dan buena fe de estas intenciones, aunque al final la fórmula se muestra algo agotada y seguramente los que más disfruten de él serán los incondicionales. Con el modo multijugador se pueden pasar muchas horas de diversión, pero el género pide a gritos un lavado de cara.

FINAL BOSSES > De vez en cuando tendrás que enfrentarte a criaturas de un tamaño considerable. La táctica para acabar con ellas: muchas pociones y a mandoble limpio.

OPORTUNIDAD DE ATAQUE > En ciertos momentos de los combates los protagonistas tendrán la posibilidad de efectuar unos ataques especiales que provocarán un daño mayor a los enemigos.

U.L.: THE WARRIOR'S CODE 12+

- El nuevo aspecto gráfico del juego.
- Las posibilidades de ataque han sido ampliadas.

- El desarrollo puede hacerse bastante monótono.
- ¿Por qué algunas voces están dobladas y otras no?

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El estilo realista de la anterior entrega ha sido sustituido por diseños más cercanos al cómic.	8.5
SONIDO > El doblaje de las voces es correcto, aunque se han olvidado de algunas. La banda sonora sigue la línea épica sin destacar.	8.5
JUGABILIDAD > Sigue siendo un «machaca-botones», pero se han incluido ciertas novedades que lo hacen algo más variado.	8.2
DURACIÓN > Los cinco capítulos del juego no se te harán cortos, y además existen las divertidas modalidades multijugador.	8.8

CONCLUSIÓN > Los programadores de Sony Online Entertainment han creado una secuela más que correcta de su anterior producción para PSP. El problema es que la fórmula está ya muy vista. **8.4**

PS2



COMPAÑÍA: **JOWOOD PRODUCTIONS**
DESARROLLADOR: **ZOOTFLY**
DISTRIBUIDOR: **NOBILIS**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS/-**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA VERTICAL: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **288 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,99€**
www.panzereliteaction.com



EL JEFE > Como comandante al mando, podrás dar órdenes a los tanques de tu escuadrón, tales como colocarse en formación, intentar un flanqueo o apoyar tu fuego. Su importancia táctica es, en cualquier caso, prácticamente irrelevante.

LA ALTERNATIVA

CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE

PlayStation.2 CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE 16+

Mucho mejor como juego de acción ambientado en la II Guerra Mundial, y también permite el manejo de vehículos, tanques entre ellos.





MANTENTE ALERTA > Los marcadores en pantalla indican la posición en el campo, el estado del carro y la munición disponible.

PANZER ELITE ACTION
FIELDS OF GLORY





MONOTONÍA > Se echa en falta que el cuidado puesto en el diseño de los tanques se hubiera aplicado también a la escenografía.



CON DIEZ CAÑONES POR BANDA

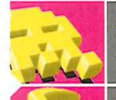
Un referente indiscutible de cualquier entusiasta de la II Guerra Mundial son sin duda los carros de combate. Lo que provoca que todo fan de la simulación bélica espere siempre un título acorde con esa fascinación por estos mastodontes de acero. *Panzer Elite Action*, por mucho que a priori pueda hacer sonar campanitas, no tiene el componente estratégico ni táctico que, erróneamente, la palabra *Panzer* presagia. Este título tiene más que ver con *Medal Of Honor* que con *Close Combat*, ya que el objetivo es arrasar el campo de batalla mediante alguno de los tanques emblemáticos de los que, eso sí, se hace un extenso repaso (desde el *Panzer I* al soviético *T34-85*, o el *Sherman*), permitiendo la conducción de uno diferente en cada fase. Repasando todo el conflicto, el juego comienza situándote a los mandos de un *Panzer* alemán, para luego saltar al bando soviético y, finalmente, al aliado, teniendo que superar objetivos muy lineales, siempre pendiente de la munición, el estado del carro y las oleadas de tanques y tropas enemigas.

PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY 12+


La cantidad de tanques disponibles y el cuidado en los diseños. También la precisión necesaria a la hora de cañonear.

La monotonía de los escenarios, la tontuna de tus aliados y las interrupciones del autoguardado.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > No destaca, precisamente, en este apartado. El frame rate presenta fallos imperdonables en algunas batallas multitudinarias. **7.0**

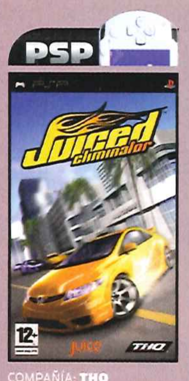
SONIDO > Las voces en inglés pero con acento, alemán o soviético, y los diálogos entre los tripulantes son todo un puntazo. **7.6**


JUGABILIDAD > Bien en este aspecto... para un ratito. Al final resulta monótona la mecánica de «avanza y destruye» sin mucho más. **7.2**


DURACIÓN > Casi veinte misiones de duración considerable harán que, si no te aburres antes, el juego dé bastante de sí. **7.5**

CONCLUSIÓN > A pesar de que se echa en falta mayor profundidad en la simulación, la dosis de acción bélica bruta y escandalosa es notoria. Y pegar cañonazos siempre sienta muy bien... **7.2**





COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **JUICE GAMES**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-6**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SALVAR PARTIDA: **512 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.juiced-racing.com



QUEMANDO RUEDA > El estilo de conducción del juego te obligará a controlar los derrapes de los coches a la perfección.

LA ALTERNATIVA



NEED FOR SPEED MOST WANTED 5-1-0



Aunque tampoco llega a igualar a su versión para PS2, la última entrega de Need For Speed para PSP es una opción recomendable.





JUICED ELIMINATOR

COCHES VELOCES, TUNING, RESPETO... OTRA VEZ

POR LAST MONKEY



TIPOS DE CARRERA > Circuitos, Punto a Punto, Eliminación e incluso las típicas de velocidad con cambio de marcha manual.

Tras innumerables acercamientos al género de las carreras callejeras (incluso la propia **PSP**, con su limitado catálogo, cuenta ya con unos cuantos representantes), llega ahora esta conversión de uno de los títulos más interesantes del año pasado en lo que a conducción se refiere. Las mayores innovaciones se centran en el apartado multijugador, que te permitirá competir contra otros cinco amigos que tengan el mismo juego e incluso «robarles» los coches. Sin duda se trata de una opción interesante (siempre gusta humillar a los compañeros), pero parece que los programadores de **Juice Games** se han olvidado de trasladar algunos de los elementos que hicieron que nos gustara tanto la versión para **PS2**. Los gráficos, sin ser malos, adolecen de cierta simplicidad: todos los circuitos son parecidos, y los entornos carecen de vida. Las cargas (este parece un mal endémico de **PSP**) son muy frecuentes y largas; y el control, pese a ser correcto, no es todo lo intuitivo que debería, aunque todo es cuestión de acostumbrarse.

MODIFICA A TU GUSTO

Como no podía ser de otra manera, el juego incluye todo tipo de componentes (hasta cien) para tu vehículo. Algunos son estéticos y otros modificarán para mejor el rendimiento del coche. Para no perderte entre tanto menú, tendrás a tu disposición un completo asistente que te informará de la mejor oferta.



JUICED ELIMINATOR 12+

El desarrollo es similar al de PlayStation 2. Cuenta con extras y modos de juego exclusivos.

Técnicamente se encuentra por detrás de lo que se esperaba. Los tiempos de carga ralentizan el desarrollo del juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Lo más destacable es la estabilidad de su frame rate. Sin embargo, tanto entornos como vehículos no destacan.	8.0
SONIDO> Sin duda alguna el mejor apartado del juego. Tanto banda sonora como efectos de sonido son potentes y adecuados.	9.0
JUGABILIDAD> El control se ha adaptado al mando de PlayStation Portable con resultados más que correctos.	8.4
DURACIÓN> A la oferta que presentaba la versión para PS2 se han añadido nuevos coches, entornos y modos de juego.	8.7

CONCLUSIÓN> Como juego de coches sería una opción mucho más recomendable si no existieran más alternativas en esta consola, y algunas de calidad superior.



PSP

PUYO POP FEVER



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **PUZZLE**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **NO**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SALVAR PARTIDA: **112 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95 €**
www.fever.sega-europe.com

MÁS VALE TARDE QUE NUNCA...

POR **GRADIUS**

Con algo de retraso llega la primera entrega de *Puyo Puyo* (así es conocido en Japón) a **PSP**, uno de los pocos sistemas de entretenimiento que aún quedaban por recibir su correspondiente ración de *puyos*. Mezcla de *Tetris*, *Columns* y *Dr. Mario*, esta edición del *puzzle* de **Sonic Team** se presenta con algunas novedades que harán las delicias de los amantes del género. Al modo de juego original en el que tendrás que ir uniendo *puyos* se le ha añadido un momento «fever» que, al acumular un determinado número de combinaciones, te permitirá saltar a una nueva pantalla donde te esperan filas y filas de gotas por explotar que, o bien sumarán ingentes cantidades de puntos o, si estás jugando contra la CPU o un amigo, arremeterán con las siempre tediosas columnas estáticas. ***Puyo Pop Fever*** repite la fórmula de sus predecesores y aprovecha las posibilidades Wi-Fi de **PSP** para convertirse en un simple pero perfecto compañero de viaje para estas vacaciones.

DIVERSIÓN ILIMITADA > Sólo o acompañado, da igual. Puyo Pop Fever dispone de una amplia variedad de modos de juego.

FEVER MODE > Aprovecha estos escasos momentos para acumular puntos o lanzar molestas columnas a tu rival.

3+ | 8.0 | 8.1 | 8.3 | 8.2

CONCLUSIÓN > Aunque sea un mero clon de Tetris, sus coloridos gráficos 2D y jugabilidad directa enamoran. **8.2**



TENCHU
TIME OF THE ASSASSINS

PSP

LA OSCURIDAD ME RODEA > Ni efecto niebla ni otras zarandajas. En Tenchu todo está directamente negro salvo un pequeño perímetro de pocos metros alrededor del personaje. Así es difícil saber dónde te esperan los enemigos...





COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **FROM SOFTWARE/K2**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **SIMULADOR DE NINJA**
JUGADORES: **1-2**
ON-LINE: **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLES**
SALVAR PARTIDA: **256KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,99 €**
tenchu.sega-europe.com

BUENAS IDEAS FRUSTRADAS POR GRÁFICOS MEDIOCRES

POR **NEMESIS**

Como fiel seguidor de la franquicia *Tenchu* desde sus albores en **PSone**, tenía verdadero interés en ver cómo alguien de la experiencia de **From Software** lograba plasmar en **PlayStation Portable** la conocida y efectiva mecánica de infiltración del original. Juego multijugador vía Wi-Fi, editor de niveles (rescatado del segundo *Tenchu* de **PSone**) y lo que es mejor, niveles creados por otros jugadores para descargar desde la página oficial del juego... A priori, este *Tenchu* portátil prometía alcanzar la gloria de sus antecesores. Los problemas llegan cuando abandonamos la conocida pantalla de elegir ítems y armas y comenzamos la primera misión: una extensa mancha negra oculta el escenario y éste sólo comienza a ser visible a dos escasos metros del personaje. El horror. ¿Cómo evitar ser detectado, en un juego de sigilo como éste, si uno mismo no consigue detectar a los enemigos hasta dar de bruces con ellos? Un verdadero despropósito gráfico que echa por tierra todo lo bueno que podría haber sido este ***Tenchu*** para **PSP**. ¿Para qué ofrecer cinco personajes diferentes y 50 misiones si ni siquiera vamos a tener interés en pasar de la primera?

EDITOR DE MISIONES

Directamente rescatado del Tenchu 2 de PSone, este editor te permitirá crear tus propias misiones. Podrás compartirlas con tus amigos o descargarte las de otros usuarios desde la web del juego





16+ | 7.0 | 8.5 | 7.2 | 8.6

CONCLUSIÓN > Ninjas miopes para un juego que podría ser grande y se ha quedado en algo flojo, flojo. **7.2**

Top Juegos Imprescindibles

PlayStation 2



SUGERENCIAS DEL CHEF

DEL CINE A PLAYSTATION 2



UNA DE SUPERHÉROES
SUPERMAN RETURNS (EA GAMES)

La última aventura del Hombre de Acero en la gran pantalla tendrá su versión para PlayStation 2. Una aventura en la que tendrás la oportunidad de probar superpoderes como la visión de rayos X o volar, en un entorno abierto.



UNA DE GÁNGSTERS
SCARFACE (VIVENDI UNIVERSAL)

Tony Montana, el mafioso de «El Precio del Poder», interpretado por Al Pacino, vuelve a la vida en una recreación de la película para PlayStation 2 que contará con las voces de gran parte del reparto original y una banda sonora ambientada en la época.



CINE GRAN RESERVA
RESERVOIR DOGS (SCI)

El primer largometraje de Quentin Tarantino tampoco ha querido dejar pasar su oportunidad y se presenta como una trepidante aventura para PS2. El juego explica las partes del guión que tan sólo eran sugeridas en la película, bajo la perspectiva de cada uno de los 6 personajes.



AVENTURA / ACCIÓN

1 
TOMB RAIDER LEGEND
//////////EIDOS // 59,95€ // +12 AÑOS//
La arqueóloga más bella recupera el glamour y esplendor que la hicieran triunfar en PSone.

2 
EL PADRINO
//////////EA GAMES // 59,95€ // +18 AÑOS//
Los asuntos de «La Familia» se han infiltrado en PlayStation 2 con esta sólida aventura a lo GTA.

3 
RESIDENT EVIL 4
//////////CAPCOM // 29,95€ // +18 AÑOS//
Capcom es el rey indiscutible del Survival Horror gracias al mejor Resident Evil de la saga.

4 
ONIMUSHA: DOD
//////////CAPCOM // 49,95€ // +16 AÑOS//
Otra franquicia que ha sufrido una evolución que le encumbra en lo más alto de las aventuras.

5 
SHADOW OF THE COLOSSUS
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +12 AÑOS//
Poesía en movimiento y un deslumbrante apartado gráfico. Team Ico marca tendencias.

6 
GOD OF WAR (PLATINUM)
//////////SONY C.E.// 19,99€ // +18 AÑOS//
El juego más sorprendente de 2005 tenía que ocupar un lugar de honor en esta lista.

7 
GUN
//////////ACTIVISION // 39,95€ // +18 AÑOS//
Un buen argumento, respaldado por un apartado técnico impecable, que te lleva al Salvaje Oeste.

8 
HITMAN BLOOD MONEY
//////////PROEIN // 59,95€ // +16 AÑOS//
Asesino a sueldo, el Agente 47, continúa reservando sus mejores trabajos para PlayStation 2.

9 
PRINCE OF PERSIA: L.D.C.
//////////UBISOFT // 44,95€ // +16 AÑOS//
Posiblemente la mejor aventura del Príncipe, para disfrutar con plataformas y acción sin límite.

10 
ICO
//////////SONY C.E. // 29,95€ // +7 AÑOS//
El último lugar está reservado para esta obra maestra convertida ya en un clásico de PS2.



CONDUCCIÓN

1
FORMULA 1 06
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
No podrás resistirte a vivir toda la intensidad del Mundial como si fueras el mismísimo Alonso.

2 
TOURIST TROPHY
//////////SONY C.E. // 59,99€ // +3 AÑOS//
Los creadores de Gran Turismo demuestran su maestría en el mundo del motociclismo.

3 
BURNOUT REVENGE
//////////EA GAMES // 22,95€ // +3 AÑOS//
La última entrega de la franquicia de conducción más arrolladora. No apta para cardíacos.

4 
OUTRUN 2006: COAST TO COAST
//////////SEGA-ATARI // 59,95€ // +3 AÑOS//
Los que disfrutaron con el clásico de Sega en los 80 pueden ir abrochándose los cinturones.

5 
FLATOUT 2
//////////EMPIRE // 59,95€ // +12 AÑOS//
Flatout regresa con una segunda parte más alocada, divertida y técnicamente impresionante.

LUCHA

1 
TEKKEN 5
//////////NAMCO // 59,95€ // +12 AÑOS//
En esta edición del Torneo del Puño de Hierro la competición se mantiene al más alto nivel.

2 
URBAN REIGN
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
De los creadores de Tekken llega una mezcla de juego de lucha y peleas callejeras.

3 
SOUL CALIBUR III
//////////NAMCO // 59,99€ // +16 AÑOS//
Editor de luchadores, misiones y viejos conocidos junto a nuevos fichajes. Todo un lujo.

4 
SUPER DRAGON BALL Z
//////////BANDAI-NAMCO // 49,99€ // +12 AÑOS//
Excelente conversión de la recreativa, de la mano de Craft & Meister.

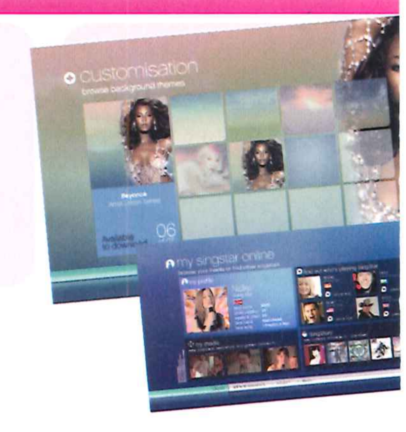
5 
THE WARRIORS
//////////ROCKSTAR-TAKE2 // 59,99€ // +18 AÑOS//
Rockstar te pone en la piel de los Guerreros de la Noche, en un juego de atmósfera callejera..

LO MEJOR DE PLAYSTATION 3...



...EN AVENTURAS
ASSASSINS CREED (UBISOFT)

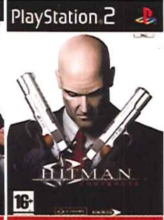
Ubisoft sorprendió a los asistentes al pasado E3 con esta aventura de nueva generación que pretende ser una trilogía. La acción se sitúa en la Tercera Cruzada, cuando una secta conocida como Assassins intenta impedir la guerra planificando asesinatos selectivos.



NUESTROS FAVORITOS







THE ELF	VALKYRIE PROFILE S.
R. DREAMER	YAKUZA
LAST MONKEY	PIRATAS DEL CARIBE
JOHN TONES	METAL SLUG 5
GRADIUS	SUIKODEN V
DOC	WINNING ELEVEN 10
SUPERNENA	HITMAN BLOOD MONEY
ANNA	SINGSTAR ROCKS!
NEMESIS	MGS3 SUBSISTENCE

RPG / ESTRATEGIA

1 
DRAGON QUEST: EPDRM
//////////SQUARE ENIX // 25€ // +12 AÑOS//
Por fin la gran saga RPG traspasa las fronteras japonesas y aterriza en Europa.

2 
FINAL FANTASY X-2 (PLATINUM)
//////////SQUARE-ENIX // 19,95€ // +12 AÑOS//
La maravillosa voz de Yuna no ha cesado de atraer nuevas miradas al mundo Final Fantasy.

3 
XENOSAGA II: JVGUB
//////////NAMCO // 59,99€ // +12 AÑOS//
La segunda entrega de la Space Opera de Namco, se inspira en textos de Nietzsche

4 
STELLA DEUS: TGOE
//////////ATLUS-PROEIN // 44,95€ // +12 AÑOS//
Un magnífico RPG de estrategia que se ha colado en nuestro top por méritos propios.

5 
LOS SIMS 2
//////////EA GAMES // 63,95€ // +12 AÑOS//
Ha sido elegido ganador dentro de la categoría de estrategia de Los Mejores Juegos de 2005.

DEPORTES

1 
PRO EVOLUTION SOCCER 5
//////////KONAMI // 62,95 € // +3AÑOS//
La competencia aprieta fuerte para desestabilizar al indiscutible número uno del deporte rey.

2 
FIFA 06
//////////EA SPORTS// 44,95 € // +3 AÑOS//
Si EA Sports mantiene el ritmo, Konami lo va a tener difícil para seguir arriba un año más.

3 
FIGHT NIGHT ROUND 3
//////////EA SPORTS // 59,95€ // +16 AÑOS//
No todo iba a ser fútbol. Desde EA Sports llega un extraordinario simulador pugilístico.

4 
COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006
//////////EA SPORTS // 39,95€// +3 AÑOS//
EA Sports te da la oportunidad de vivir el Mundial de Alemania con tu selección favorita.

5 
EVERYBODY'S GOLF
//////////SONY C.E. // 29,90 € // +3 AÑOS//
Un pequeño hueco reservado para el simulador de golf más divertido y genial de PS2.

SHOOTER

1 
BLACK
//////////EA GAMES // 59,95€ // +16 AÑOS//
Algunos lo califican como el Burnout del género shooter. Acción a raudales y muchas balas.

2 
CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE
//////////ACTIVISION // 59,95€ // +16 AÑOS//
Dentro de los títulos que recrean la Segunda Guerra Mundial, éste es una auténtica joya.

3 
BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
//////////EA GAMES // 19,95€ // +16 AÑOS//
Pocos shooters pueden competir en variedad con este juego, sobre todo en vehículos.

4 
MOH: EUROPEAN ASSAULT
//////////EA GAMES // 22,95€ // +16 AÑOS//
El último capítulo de la serie deslumbra una vez más con las aventuras de un soldado americano.

5  
TIME SPLITTERS: FUTURO P.
//////////EA GAMES // 19,95€ // +18 AÑOS//
Como augura el subtítulo, un futuro perfecto hasta que llegue una nueva entrega del juego.

PARTY GAMES

1 
SINGSTAR ROCKS!
//////////SONY C.E.// 29,99€-59,99€ // +12 AÑOS//
Si quieres que tus reuniones en casa sean una fiesta, no te quedes sin esta entrega.

2 
BUZZ! EL GRAN RETO
//////////SONY C.E. // 39,99€-59,99€ // +3 AÑOS//
Para aquellos que opten por un divertimento más pausado pero con la misma rivalidad.

3  
SINGSTAR 80s
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
¿Sientes nostalgia por la década del pelo cardado? Este Singstar te traerá buenos recuerdos.

4 
SINGSTAR POP
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€ // +3 AÑOS//
Nada mejor que darle un buen repaso al pop nacional de los últimos años con los amigos.

5 
EYETOY KINETIC
//////////SONY C.E. // 29,99€ - 59,99€// +3 AÑOS//
Una forma divertida y saludable de ponerse en forma sin tener que apagar tu PlayStation 2.

...EN PARTY GAMES
SINGSTAR (SONY C.E.)

La acertada línea de party games que ha terminado siendo un filón para PlayStation 2, también va a continuar su andadura en PS3. Sólo que ahora va a aprovechar las capacidades de la nueva consola, como la conexión de banda ancha a Internet, para mayor diversión.



...EN SHOOTERS
ARMY OF TWO (EA GAMES)

Uno de los géneros que siempre ha ido asociado a la aparición de consolas de nueva generación, inicia su catálogo con un impresionante título de EA Games. Army Of Two aprovechará la conexión a Internet para apostar por el juego en modo cooperativo.

TOP 10

PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

¡Angelo usa una Flecha de águila!

1. DRAGON QUEST: EPDRM. (SQUARE ENIX)
2. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
3. SINGSTAR ROCKS! (SONY C.E.)
4. FORMULA 1 06 (SONY C.E.)
5. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
6. EL PADRINO (EA GAMES)
7. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
8. GUITAR HERO (VIRGIN PLAY)
9. HITMAN BLOOD MONEY (EIDOS)
10. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)

LOS MÁS VENDIDOS GAME



DEL 1 AL 30 DE JUNIO

1. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PLATINUM-KONAMI)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
4. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR)
5. SINGSTAR ROCKS (SONY C.E.)
6. GOD OF WAR (PLATINUM-SONY C.E.)
7. BUZZ! EL GRAN RETO (SONY C.E.)
8. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA SPORTS)
9. GRAN TURISMO 4 (PLATINUM-SONY C.E.)
10. TEKKEN 5 (PLATINUM-NAMCO)

ENVÍA TU TOP




POR ALBERTO ESPINOSA (VALENCIA)

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
2. FIFA 06 (EA SPORTS)
3. FORMULA ONE 05 (SONY C.E.)
4. TOURIST TROPHY (SONY C.E.)
5. NBA 2K6 (TAKE 2)
6. NBA LIVE 06 (EA SPORTS)
7. FIFA STREET 2 (SQUARE ENIX)
8. MOTO GP 4 (NAMCO)
9. SENSIBLE SOCCER 2006 (CODEMASTERS)
10. EVERYBODY'S GOLF (SONY C.E.)

¡Colabora con nosotros! Envía tu TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**




THE ELF
POPOLOCROIS


R.DREAMER
GANGS OF LONDON


JOHN TONES
TAITO LEGENDS P.U.


GRADIUS
SYPHON FILTER D.M.


ANNA
TALKMAN

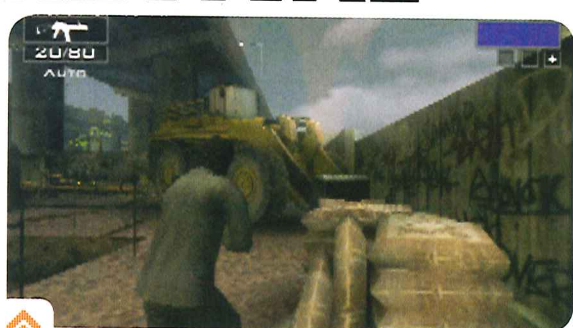

SUPERNENA
LUMINES


LAST MONKEY
UNTOLD LEGENDS 2


NEMESIS
DBZ: SHIN BUDOKAI

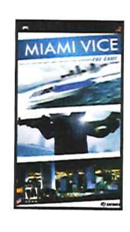


A TOPE CON LOS... JUEGOS REVIVAL



CORRUPCIÓN EN MIAMI

VUELVEN LOS ALOCADOS 80

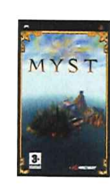


Crockett y Tubbs vuelven a estar de actualidad, después de usar el túnel del tiempo para vivir una nueva aventura, sólo que esta vez en la gran pantalla. En tu **PSP** vas a poder vivir los momentos que preceden al argumento de la película, infiltrándote en una peligrosa banda de traficantes de Miami. Todo en un atractivo *shooter* en tercera persona muy resultón.



MYST

UN CLÁSICO EN PSP



Ha pasado una década desde que Cyan Worlds revolucionara el género de aventuras con *Myst*. Ahora puedes disfrutarlo en formato portátil.



TAITO LEGENDS POWER-UP

JUEGOS DE VIEJUNOS




Una suculenta selección de 21 juegos que marcaron una época. A los más talluditos de la casa se les van a saltar las lágrimas de emoción.

¡¡SONY CONTINÚA ALIMENTANDO SU PSP!!



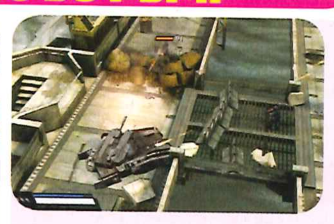
UN MELENDI POLIGONAL
GANGS OF LONDON

Para empezar, en septiembre tendrás a Melendi en una aventura de London Studio, basada en el universo The Getaway. Cinco bandas criminales de Londres intentarán controlar la ciudad y tú deberás elegir uno de los bandos.



MÁS FERNANDO ALONSO
FORMULA ONE 06

Un año más el Campeonato Mundial de Fórmula 1 también tendrá lugar en tu PSP. Enfúndate el mono y el casco de Fernando Alonso para barrer a tus contrincantes, incluso será posible jugar On-line con usuarios de PS2.



GUERRILLA SE PASA A PSP
KILLZONE: LIBERATION

El estudio de desarrollo Guerrilla Games ha trasladado toda la intensidad de su obra maestra para PS2, KillZone, a la pequeña de Sony. Uno de los aspectos más esperados es el modo multijugador, hasta 6 adversarios en ad hoc.



1. LOCOROCO (SONY C.E.)
2. SYPHON FILTER DARK MIRROR (SONY C.E.)
3. FORMULA ONE 06 (SONY C.E.)
4. DAXTER (SONY C.E.)
5. GTA LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE2)
6. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
7. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
8. METAL GEAR AC!D 2 (KONAMI)
9. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
10. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI (BANDAI)

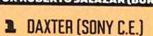
LOS MÁS VENDIDOS GAME

DEL 1 AL 30 DE JUNIO

1. DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI (BANDAI)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (PLATINUM-KONAMI)
3. DAXTER (SONY C.E.)
4. GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-TAKE 2)
5. TOMB RAIDER LEGEND (EIDOS)
6. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
7. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
8. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
9. F1 GRAND PRIX (SONY C.E.)
10. RIDGE RACER (NAMCO)

ENVÍA TU TOP




POR ROBERTO SALAZAR (BURGOS)

1. DAXTER (SONY C.E.)
2. METAL GEAR AC!D 2 (KONAMI)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
4. SPIDER-MAN 2 (ACTIVISION)
5. UNTOLD LEGENDS (ACTIVISION)
6. NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
7. PURSUIT FORCE (SONY C.E.)
8. FIFA STREET 2 (EA SPORTS BIG)
9. WRC (SONY C.E.)
10. RIDGE RACER (NAMCO)

¡Colabora con nosotros! Envía tu TOP a **[ps2@grupozeta.es]** o a **Playstation 2 Revista Oficial España, C. O'Donnell 12. 28009 MADRID**


URSO
SYPHON FILTER
DARK MIRROR
Sony C.E. y PlayStation 2 Revista Oficial quieren contratar tus servicios para llevar a cabo una misión especial en Syphon Filter: Dark Mirror para PSP. Si quieres conseguir uno de los 20 juegos que regalamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del 16 de agosto de 2006.
¡¡REGALAMOS 20 JUEGOS!!
PSP
Syphon Filter DARK MIRROR
¿Cómo se llama el protagonista del juego?
A) Gabe Logan B) Gay Ofha C) Game Lohan
16+
PSP
PlayStation Portable
La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra syphonps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: syphonps2 A
Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de agosto de 2006.

Bazar

Descubre los últimos accesorios para PlayStation 2 y PSP. Desde los realmente imprescindibles hasta los más curiosos que han aparecido en nuestro país.





BODYPAD

COMPAÑÍA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R. 29,95

Interesante aportación para disfrutar de una forma más plena los juegos de lucha. Aunque el sistema en sí es bastante enrevesado (no dejes que la piel contacte con los brazaletes) resulta divertido pegar en «directo» a Kazuya.





Este Verano no te olvides de...



BUZZ! EL GRAN RETO

COMPAÑÍA SONY C.E.
DISTRIBUIDOR SONY C.E.
PVP-R (CON PULSADORES) 59,99 - PVP-R (SIN P.) 39,99

Olvídate de los concursos estivales y diviértete de lo lindo con el nuevo Buzz!

SINGSTAR ROCKS!

COMPAÑÍA SONY C.E.
DISTRIBUIDOR SONY C.E.
PVP-R. (CON MICROS) 59,99 - PVP-R. (SIN MICROS) 29,99

Estamos en Verano y los vecinos serán más benévolos con tus primeros pinitos cantando.



EYETOY PLAY 3

COMPAÑÍA SONY C.E.
DISTRIBUIDOR SONY C.E.
PVP-R. (CON CAMARA) 59,99 - PVP-R. (SIN C.) 29,99

Aprovecha tu EyeToy para ponerte en forma y lucir «chocolatinas» en la playa.

VALORACIÓN PS2	REGULAR	BUENO	MUY BUENO
VALORACIÓN PSP	REGULAR	BUENO	MUY BUENO



PLAYGEAR POCKET

COMPAÑÍA LOGITECH
DISTRIBUIDOR LOGITECH
FUNDA PVP-R. 19,99
SKIN KIT PVP-R. 9,99

¿Estás harto de llevar tu PSP en la misma funda? Ahora puedes darle algo de personalidad con tu PlayGear Pocket. El skin kit de Logitech lleva 9 cubiertas impresas y 30 plantillas en las que puedes colocar tus fotos o dibujos preferidos. La funda para PSP y el skin kit se venden por separado.



SUPERMAN CONTROLLERS

COMPAÑÍA NAKI
DISTRIBUIDOR HEREDEROS DE NOSTROMO
PVP-R. 29,90

Naki sigue la estela de Superman Returns con un mando inalámbrico para PlayStation 2. A pesar de no tener un aspecto muy robusto, lo compensa con un diseño ergonómico basado en el logo del superhéroe, con vibración y una luz interna.







GAMETRAK + JUEGO DE GOLF

COMPAÑÍA ARDISTEL
DISTRIBUIDOR ARDISTEL
PVP-R. 89,90

Gametrak ha incorporado un nuevo título a su catálogo. Un juego de golf que técnicamente no es ninguna maravilla, pero combinado con el accesorio ofrece una experiencia muy interesante. Da igual si eres un experto en esta disciplina, el caso es que ejercitarás tus músculos sin tener que moverte del salón de casa. El pack incluye el juego para PlayStation 2 y el periférico.









NOBILIS CAR STATION

COMPAÑÍA NOBILIS
DISTRIBUIDOR NOBILIS
PVP-R 29,99

Dentro de la gama Black para PSP de Nobilis, el accesorio Car Station te permitirá fijar tu PlayStation Portable en el coche, ya sea en un portavasos o con una ventosa para la ventanilla. Muy útil con el próximo GPS que verá la luz para la consola.





TV ADAPTOR

COMPAÑÍA BLAZE
DISTRIBUIDOR H. DE NOSTROMO
PVP-R. 89,90

Quién no ha pensado lo bueno que sería tener un adaptador para ver la PSP en una televisión. Blaze lo ha solucionado con su TV Adaptor, con entradas de audio y vídeo para conectar la consola a cualquier televisor o monitor. El único problema es el precio del artilugio.

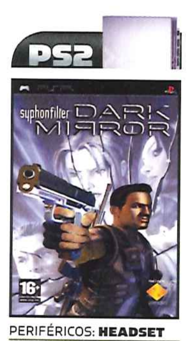


On-line

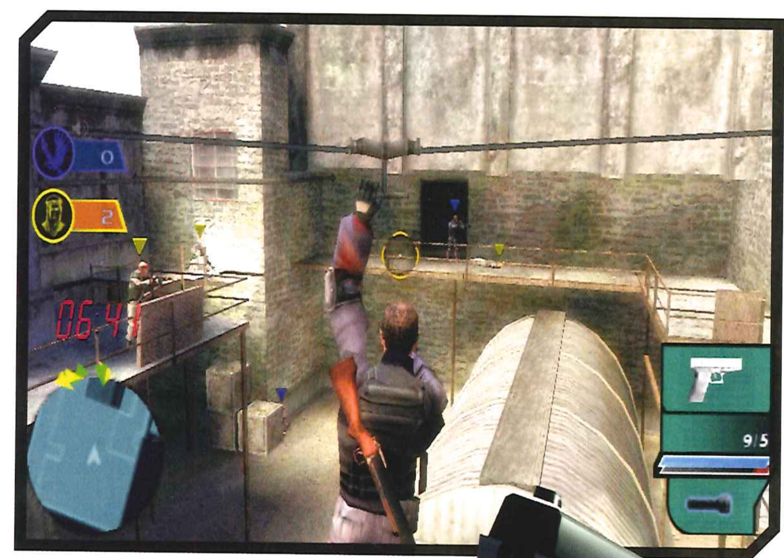
POR **DOC**

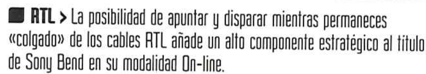
Las sorpresas pueblan la sección este mes. La primera de ellas, las increíbles posibilidades On-line de Syphon Filter Dark Mirror y la segunda, la posibilidad de jugar una misma partida de Formula 1 06 en PlayStation 2 y PlayStation Portable.

PS2



PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **MUY BUENA**
JUGADORES: **2-8**
MODOS ON-LINE: **4**





RTL > La posibilidad de apuntar y disparar mientras permaneces «colgado» de los cables RTL añade un alto componente estratégico al título de Sony Bend en su modalidad On-line.







SYPHON FILTER
DARK MIRROR

EL MÁS COMPLETO TÍTULO ON-LINE PARA PSP

Tras la aparición de *SOCOM* en **PSP**, todos pensamos que sería imposible que otro título para la portátil de **Sony** pudiera ofrecer más y mejores posibilidades On-line. **Sony Bend** y su *Syphon Filter* nos demuestran que estábamos equivocados. El título protagonizado por Gabe Logan ofrece la posibilidad de enfrentarte hasta a siete personas (ocho jugadores) a través de *ad hoc* e infraestructura (Internet). Podrás batirte en los modos *Deathmatch*, *Team DM*, *Objective* y *Rogue Agent*, y hacer uso del *Headset* aparecido junto a *FireTeam Bravo*. En algunos de ellos, por ejemplo, tendrás que conseguir un código de un jugador oponente, deshacerte de un buen número de trampas y desactivar una bomba como objetivo final. Tanto el desarrollo de las partidas, libre de *lag* en su mayoría, como su planteamiento son inmejorables; podrás crear partida o unirte, visitar los foros, recibir mensajes, juntarte a un clan, ver tu lista de amigos, etc.

On-line

CONCLUSIÓN>
Ocho jugadores simultáneos, Headset, cuatro modalidades, foros, clanes, lista de amigos... Parecía imposible, pero Syphon Filter ha superado a SOCOM en su terreno.

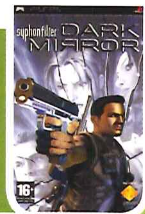


9.3

TOP MULTIJUGADOR PSP

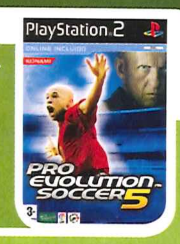
1. SYPHON FILTER: DARK MIRROR (SONY C.E.)
2. SOCOM FIRETEAM BRAVO (SONY C.E.)
3. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
4. STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX (CAPCOM)
5. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA)





TOP ON-LINE PS2

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
2. SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS (SONY C.E.)
3. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT
4. COPA MUNDIAL DE LA FIFA 2006 (EA)
5. CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)



PSP
PS2

PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **BUENA**
JUGADORES: **2-24**
MODOS ON-LINE: **2**
CIRCUITOS: **18**

CONDICIONES > Conecta con los servidores de Sony para actualizar factores como la pole o condiciones climáticas.

FORMULA 1 06

EMULA A FERNANDO ALONSO Y DEJA ATRÁS A CUALQUIER OTRO CORREDOR DEL MUNDO

El simulador de conducción más aclamado de los últimos tiempos (Fernando Alonso tiene la culpa, y se lo agradecemos de todo corazón) une, en su modalidad On-line, las posibilidades de la versión portátil con la de sobremesa, a través de un sistema de juego nunca experimentado en las máquinas de **Sony**. **PS2** y **PSP** son técnicamente, y siendo benévolos, muy similares, pero nunca habíamos pensado que llegaríamos a poder competir entre diferentes usuarios con el mismo juego, independientemente de la consola que cada uno de ellos esté utilizando.

Junto a esta proeza técnica, la nueva entrega de *Formula 1* incluirá, en su vertiente On-line, la partida rápida de toda la vida. Y como novedad para los auténticos puristas de la competición real, la temporada completa para jugar On-line (nada menos que 18 carreras seguidas). Además, podrás actualizar cada uno de los campeonatos jugados con las condiciones de los grandes premios reales a través de los servidores de **Sony**: condiciones climáticas, todo tipo de incidencias, posiciones en la parrilla de salida, etc.

PSP Y PS2 > Entre ambas entregas es posible el juego On-line.

On-line

PRIMERA IMPRESIÓN

DOC

LA POSIBILIDAD DE JUGAR LA MISMA PARTIDA ENTRE PS2 Y PSP, Y LA ACTUALIZACIÓN DE LAS CONDICIONES ES IMPAGABLE.

Trucos

POR **SUPERNENA**

A

Aeon Flux

Selecciona la opción Extras del menú principal. Elige después Trucos y usa cada código según el diccionario de estilo militar (A de Alpha, B de Bravo, C de Charlie). Para activar cada truco, pausa el juego y elige la opción de «Trucos.

Modo Dios
TRIROX

Recupera vida
HEALME

Vida infinita
CLONE

Poderes ilimitados
LCVG

Munición infinita
FUG

Un tiro mata
BUCKFST

Fatalities
CUTIONE

Ape Escape 3

En la pantalla de título pulsa L1 R1 L2, R2, SELECT y START a la vez para desbloquear el menú de trucos. Si quieres ver el vídeo de Solid Snake con Pipo Snake introduce la contraseña 2 snakes

B

Battlefield 2 Modern Combat

Desbloquea todas las armas
Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

Black



Para conseguir un arma más potente introduce cualquiera de estos códigos como nombre de perfil. Después, te volverá a pedir un nombre de perfil y ya podrás usar el nombre que quieras.

5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
9NDH-293Y-P6MJ-829Q
8PPV-J8SY-KA8T-BPYK
G68Y-X5LB-N8PE-9D7N
5Q9E-4SEK-FJVV-C5HV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68
6DEG-7W3X-RKJF-TDF4
3K67-9J5G-NSQH-G49M
3ZEQ-JXH9-TR2H-Y87D
FG6S-WFZG-7MDP-PZGT

Blood Rayne 2



Introduce cada código en el menú Cheats (Ten en cuenta que algunos deben ser activados para que funcionen).

Código maestro
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF

Modo Dios
UBER TAINT JOAD DURF KWIS

Todos los poderes
BLANK UGLY PUSTULE EATER

Recupera vida
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE

Vida infinita
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE (Para que funcione deben estar activados «Ira infinita» y «Modo Dios»)

Ira infinita
PIMP REAP DARK DARK MUSE

Rellena la sangre
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY

Rellena munición
WHACK THIS MOLESTED NINJA

Munición infinita
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF

Todos los combos
BONE THIS CURRY VOTE

Selección de nivel
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED

Todas las secuencias de FMV
PENSION REAP SUPER VULGAR

Trajes alternativos
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY

C

Call Of Duty 2 Big Red One

En la pantalla de Selección de Nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → □ → □ → □

Cars

Introduce cada contraseña en el menú «Códigos de trucos» dentro de «Opciones»:

Desbloquea todos los minijuegos y pistas
IF900HP

Nitro infinito
CONC3PT

Salida rápida
VROOOOM

Desbloquea todos los dibujos y personajes
MATTL66

Desbloquea todos los vídeos
WATCHIT

Las Crónicas De Narnia

Avanzar al siguiente nivel
Durante el juego, mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles
En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

El Código Da Vinci

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro de opciones.

Modo Dios
Vitruvian Man

Doble vida
Sacred Feminine

Un tiro mata
Phillips Exeter

Selección de nivel
Clos Luce 1519

Todos los Bonus desbloqueados
Et in Arcadia

Conflict Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tener munición infinita.)

D

Destroy All Humans!

Crypto a prueba de balas
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

Munición interminable
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ← ○ R2 → R1 □. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

Pensador profundo
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1 R2 ○ → R2 ○. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

Como un zorro
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona → □ R2 R1 → R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

Llave del Laboratorio de Orthopox
En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.

Devil May Cry 3 El Despertar De Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de Bonus
Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas «Devil May Cry».

Driver Parallel Lines

Introduce cada código en el menú de trucos.

GUNBELT Munición infinita
GUNRANGE Todas las armas
ZOOMZOOM Nitro infinita
ROLLBAR Coches indestructibles
TOOLEDUP Mejoras gratis
CARSHOW Todos los vehículos
IRONMAN Invencibilidad
KEYSTONE Coches de policía vulnerables

F

FIFA Street 2

Jugadores diminutos
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal
Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas
En el menú principal, mantén pulsado L1 luego △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

Flatout 2



Para disponer de todos los vehículos en el modo Carrera y tener llenas las arcas del banco, crea un nuevo perfil, con el nombre GIEVEPIX. Cuando hayas introducido la última letra el nombre entero desaparecerá. De esta manera podrás nombrar tu perfil de la manera que desees.

Introduce los siguientes códigos en el menú de Extras para conseguir los correspondientes coches:
RUTTO – Desbloquea el pimpster
WOTKINS - Desbloquea el flatmobile
BIGTRUCK - Desbloquea el mob car
GIEVCARPLZ - Desbloquea el school bus
KALJAKOPPA - Desbloquea el rocket

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

ELPUEBLO - Desbloquea el truck (Estos coches sólo estarán disponibles para carreras rápidas).

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Modo trucos

Selecciona la opción de Bonus, después elige «Trucos».

Todos los niveles de multijugador cooperativo

Introduce **fullspectrumpwnage** en el menú de trucos.

G

GTA: Liberty City Stories

Introduce cada combinación de botones durante el juego pero recuerda guardar la partida antes porque una vez activados, la mayoría de los trucos no se pueden desactivar.



Set de armas 1

▲, □, □, ▼, ◄, □ □, ►

Set de armas 2

▲, ○, ○, ▼, ◄, ○, ○, ►

Set de armas 3

▲, ✕, ✕, ▼, ◄, ✕, ✕, ►

Consigue $250.000

L1 R1 △, L1 R1, ○, L1 R1

Rellena la munición

L1 R1, ○, L1 R1, ✕, L1 R1

Rellena la salud

L1 R1, ✕, L1 R1, □, L1 R1

Incrementa el nivel de búsqueda

L1 R1, □, L1 R1, △, L1 R1

La poli nunca te busca

L1, L1, △, R1, R1, ✕, □, ○

Tiempo soleado

L1, L1, ○, R1, R1, □, △, ✕

Tiempo despejado

▲, ▼, ○, ▲, ▼, □, L1, R1

Tiempo nublado

▲, ▼, ✕, ▲, ▼, △, L1, R1

Tiempo lluvioso

▲, ▼, □, ▲, ▼, ○, L1, R1

Tiempo nublado

▲, ▼, △, ▲, ▼, ✕, L1, R1

Generar un tanque Rhino

L1, L1, ◄, L1, L1, ►, △, ○

El reloj avanza más rápido/normal

L1, L1, ◄, L1, L1, ►, ○, ✕

Destruir todos los vehículos en pantalla

L1, L1, ◄, L1, L1, ►, ✕, □

Los peatones están descontrolados

L1, L1, R1, L1, L1, R1, ◄, □

Los peatones te atacan

L1, L1, R1, L1, L1, R1, ▲, △

Todos los peatones tiene armas

R1, R1, L1, R1, R1, L1, ►, ○

Juego más rápido

R1, R1, L1, R1, R1, L1, ▼, ✕

Juego más lento

R1, △, ✕, R1, □, ○, ◄, ►

Tracción perfecta

L1, ▲, ◄, R1, △, ○, ▼, ✕

Suicidarse

L1, ▼, ◄, R1, ✕, ○, ▲, △

Todos los semáforos están en verde

△, △, R1, □, □, L1, ✕, ✕

Conductores Agresivos

□, □, R1, ✕, ✕, L1, ○, ○

Generar un camión de la basura

△, ○, ▼, △, ○, ▲, L1, L1

Los coches pueden avanzar sobre el agua

○, ✕, ▼, ○, ✕, ▲, L1, L1

Guitar Hero



Introduce cada combinación de botones en el menú principal y un mensaje te confirmará que el código es correcto y repite este proceso cuando quieras desactivar el efecto. Recuerda, eso sí, que una vez hayas activado un código no podrás grabar la partida.

Código maestro

Amarillo, Naranja, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo

El fondo desaparece

Azul, Amarillo, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Air guitar

Naranja, Naranja, Azul, Amarillo, Naranja

Rock, meter siempre en verde

Amarillo, Azul, Naranja, Naranja, Azul, Azul, Amarillo, Naranja

Tocar siempre con la Guitar Hero SG

Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

El público son monos

Azul, Naranja, Amarillo, Amarillo, Amarillo, Azul, Naranja

El público son calaveras

Naranja, Amarillo, Azul, Azul, Naranja, Amarillo, Azul, Azul

H

Heroes Of The Pacific

Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado y no te dejará salvar tus progresos.

Activar trucos

L1 R2 L2 R3 R1 L3

Desbloquear todos los aviones y misiones

Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2 L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

Desbloquear los aviones japoneses

○ R2 L1 L2 ◄ ▲

Mejorar los aviones

L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, ► ▼

I

Los Increíbles La Amenaza Del Socavador

Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble

MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono

FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble

MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono

FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble

MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono

FROZPROF

J

Juiced

Todos los coches en modo Arcade

Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.



Dinero infinito en modo Carrera

Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

K

King Kong

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ▼ ○ ▲ □ ▼ ▼ ▲ ▲. Suelta L1, luego R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará.

Todos los niveles

KKstOry

Invencibilidad

8wonder

999 de munición

KK 999 mun

Metralleta

KKcapone

Revólver

KKtigun

Escopeta

KKshOtgun

Rifle de francotirador

KKsn1per



SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres ver en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Acabo de comprar Devil Kings y he oído que hay seis personajes ocultos pero no sé cómo desbloquearlos ¿Podéis ayudarme?
[Juan Carlos Ribera]

Hornet
Supera el modo Conquista con Devil King.

Talon
Supera el modo Conquista con Red Minotaur.

Iron OX
Supera el modo Conquista con Scorpio.

Puff
Supera el modo Conquista con Azure Dragon.

Q-Ball
Supera el modo Conquista con Lady Butterfly.

Frost
Supera el modo Conquista con Venus.

Trucos

Lanzas infinitas
lance1nf

Un disparo mata
GrosBras

Todos los extras
KKmuseum

L

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego

Todos los coches del garaje están tuneados
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5,000
Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

La policía está fuera de combate
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 □ → R1 ←



Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ↑ ↓ ← → R2 ← ○ ↑

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ↑ ↓ ← → □ → ○ ←

Nitro infinito
Pulsa ↑ ↓ ← → □ ↑ ↓ ○ ↑

Lego Star Wars

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos)

987UYR = Battle Droid

EN11K5 = Battle Droid (Commander)

LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)

KF999A = Battle Droid (Security)

LA811Y = Boba Fett

F8B4L6 = Clon

ER33JN = Clon (Episodio III)

BHU72T = Clon (Episodio III Pilot)

N3T6P8 = Clon (Episodio III Swamp)

RS6E25 = Clon (Episodio III Walker)

14PGMN = Conde Dooku

H35TUX = Darth Maul

A32CAM = Darth Sidious

VR832U = Clon Disfrazado

DH382U = Droideka

SF321Y = General Grievous

19D7NB = Geonosiano

ZTY392 = Guardaespaldas de Grievous

U63B2A = Gonk Droid

PL47NH = Jango Fett

DP55MV = Ki-Adi Hundi

CBR954 = Kit Fisto

A725X4 = Luminara

MS952L = Mace Windu



92UJ7D = Padme

R840JU = PK Droid

BEQ82H = Princesa Leia

L54YUK = Soldado Rebelde

PP43JX = Guardia Real

EUW862 = Shaak Ti

XZNR21 = Super Battle Droid

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter

NR37W1 = Blásteres Ridículos

L449HD = Blásteres Clásicos

IG72X4 = Blásteres Grandes

SHRUB1 = Pinceles

PUCEAT = Curvados

LD116B = Detector de Minikit

RP924W = Bigotes

YD77GC = Púrpura

MS999Q = Perfiles

4PR28U = Invencible

¡VAYA DERRAPE!

En la guía de Tourist Trophy del número pasado aparecían unas recompensas equivocadas en la Sunday Cup de 750cc. Las correctas son las siguientes:

AUTUMN RING MINI
ARAI SNC RX-7 RR4E, F (CASCO), HONDA CB400FOUR'74

TWIN RING MOTEGI SUPER SPEEDWAY
SHOEI X-ELEVEN UKAWA TC-5 (SILVER/BLACK), SHOEI YANAGAWA TC-4 (GREEN/BLACK), TRIUMPH DAYTONA 650 05'

CIRCUITO DE SUZUKA ESTE
SUZUKI SKYWAVE 650'04



M

Mark Ecko's Getting Up Contents Under Pressure

Introduce cada contraseña dentro de Opciones, en el apartado de Códigos

Todos los niveles
IPULATOR

Todos los vídeos desbloqueados
DEXTERCROWLEY

Todos los diseños desbloqueados
SIRULLY

Todos las zonas de enfrentamiento
WORKBITCHES

Todas las mejoras de combate
DOGTAGS

Todos los graffitis y las piezas auténticas del Black Book
SHARDSOFGLASS

Todos los personajes del modo Enfrentamiento
STATEYOURNAME

Todas las leyendas desbloqueadas
NINESIX

Vida al máximo
BABYLONTRUST

Vida ilimitada
MARCUSECKOS

Indicador de habilidad al máximo
VANCEDALLISTER

Habilidad infinita
FLIPTHESCRIPT

Todas las canciones del iPod
GRANDMACELIA



Medal Of Honor European Assault

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ○ ← △ ○ ✕.

Cuando el mensaje «Escribe el código del truco» aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación de botones.

Munición ilimitada
L2 L1 □ L2 L1 R1

Rellena el medidor de adrenalina al máximo
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Oculta los marcadores
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Matar al Némesis de ese nivel
L1 R2 R1 ↑ △ ○

Recuperar los documentos OSS
↑ ✕ R2 R1 ↑ □

Deshabilitar Shellshock
L2 R1 L2 L1 △ △

Suicidarse (sólo en el modo de 1 jugador)
✕ △ ○ → △ ○

N

Need For Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ← → ← → ↑ ↓ ↑ ↓

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← →

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de Pulsa Start, presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ↑ ↓

O

Outrun 2006: Coast 2 Coast

1000000 millas OutRun
Introduce MILESANDMILES cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.



Todo completado
Introduce ENTIRETY cuando edites una licencia y sal sin guardar cambios.

P

Pac-Man World 3

Desbloquear todos los niveles y laberintos
Pulsa ← → ← → ○ ↑ en el Menú principal.

El Padrino

5000$
Con el juego en Pausa pulsa □ ○ □ □ ○ L3

Munición al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ○ ← ○ → □ R3

Vida al máximo
Con el juego en Pausa pulsa ← □ → ○ → L3



R

Ratchet Gladiator

Ve al editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones

Skin de Mr. Sunshine
◀ ◀ ▲ ▲ ▶ ▶ ▼ ▶

Skin de Vernon
▶ ▲ ▲ ▼ ▼ ▶ ▶ ▶

S

SSX On Tour



Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS
Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Bolas de nieve
LETSPARTY

Empuje a tope Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tio (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

State Of Emergency 2

Desbloquerar todo
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ △ □ ○ △

The Suffering: Los Lazos Que Nos Unen

Mantén pulsados R1 L1 y ✕ y a continuación introduce cada código

Modo psicodélico
◀ ◀ R2 ▶ ▶ R2 ▲ ▲ R2 ▼ ▼ R2

Todas las armas
▼ ▲ ▼ ◀ ▶ ◀ R2 ▲ ◀ ▼ ▶ ▲ ▶
▼ ◀ R2 ▼ ▼ ▼ R2 R2

Vida al máximo
◀ R2 R2 R2 ▶ ◀ ▶ ◀ ▲ R2 R2 R2
▼ ▲ ▼ ▲ R2

Invencibilidad
▼ ▲ ▼ ▲

T

Tony Hawk's American Wasteland



Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos Cheat e introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2them00n

True Crime New York City



Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ □ ✕ ○ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ✕ ✕ □ ✕ ✕ ✕ en la pantalla del mapa.



1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ △ ✕ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ✕ ✕ △ ○ en la pantalla del mapa.

Minijuego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ✕ ○ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ □ ○ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ○ ○ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ✕ ✕ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ✕ ○ □ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos
Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
✕ □ ○ △
Todos los Movimientos Locos
○ ○ L2 ✕

U

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes códigos
Desbloquea todos los personajes
▶ ▼ ▶ ▼ ◀ ▲ ◀ ▶

Desbloquea todos los cómics
◀ ◀ ▶ ◀ ▲ ◀ ◀ ▼

Desbloquea todas las galerías
▼ ▼ ▼ ▲ ▼ ◀ ◀

W

The Warriors

Desbloquear todo
L1 SELECT □ ▼ L2 ▶

200 dólares, 3 flashes y 9 latas
R1 R2 L1 ✕ ▼ L1

Supera la misión en la que estés
▼ □ ✕ SELECT R1 ◀

Furia infinita
□ ○ △ SELECT ✕ ◀

Sprint infinito
▼ □ ◀ ✕ L1 SELECT

Cuchillo
▼ ▼ SELECT ▲ ▲ L3

Machete
L1 ✕ R1 R1 SELECT R2

Tubería
R2 ○ SELECT ▲ L1 ▶

Bate
□ R2 ▼ ▼ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ○ ▲ ○ SELECT

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
○ ○ ○ L1 SELECT △

Esposas
▲ ✕ ▲ SELECT L3 L1

Llave de las esposas
◀ ✕ ✕ R2 L1 ▼

Despistar a la policía
▲ SELECT ✕ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ SELECT △ R1



Desbloquea el traficante de armas
▶ R1 ○ ✕ SELECT □

Vida infinita
▲ △ L3 SELECT ✕ L2

X

X-Men Legends II



Desbloquea las secuencias
Pulsa ◀ ▶ ▶ ◀ ▼ ▼ ◀ START en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa ▶ ◀ ◀ ▶ ▲ ▲ ▶ START en el menú de review.

X-Men: El Videojuego Oficial

Sala de Peligro de Iceman
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ▶ ▶ ◀ ◀ ▼ ▲ ▼ ▲ START

Sala de Peligro de Rondador Nocturno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ START

Sala de Peligro de Lobezno
En el menú de archivos de Cerebro pulsa ▼ ▼ ▲ ▲ ▶ ◀ ▶ ◀ START



0-9

50 Cent Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce **ny'sfinestyo** en la pantalla de códigos.

Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce **the hub is broken** en la pantalla de códigos.

Empty n' Clips counterkill
Introduce **workout** en la pantalla de códigos.

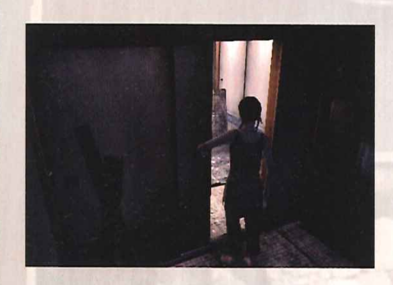
Track Action 26
Introduce **orangejuice** en la pantalla de códigos.

Video My Buddy
Introduce **sayhellotomylittlefriend** en la pantalla de códigos.

Video So Seductive
Introduce **killa1** en la pantalla de códigos.



Forbidden Siren 2 se presenta como un conjunto de personajes que se cruzan continuamente en diferentes líneas temporales, causando determinados efectos al realizar ciertas acciones. En ningún momento es un juego lineal, ya que los sucesos se desarrollan de una forma u otra según el orden que sigas (que por otro lado, es totalmente libre y no afecta al final de la aventura). Por eso te presentamos esta guía dividida en misiones individuales y no como una solución definitiva.



SHU MIKAMI – MISIÓN 1
3:00 / Colonia Aonoku / Casa de los Mikami, 2º piso
Examina el libro ilustrado que hay junto a la almohada y baja al primer piso. Tendrás que abrir la puerta que está justo enfrente del armario.

MAMORU ITSUKI – ESCENARIO DE PELÍCULA
7:00 / Lejos de la isla Yamijima / Shoseimaru

MAMORU ITSUKI – MISIÓN 1
3:00 / Puerto de Yamijima / Muelle Delfín
Camina hacia el puente y salta al otro lado. Gira a la derecha y sube por las escaleras. Cruza la puerta y avanza hacia la derecha hasta que llegues a otras escaleras. Sube todo el tramo hasta que veas la secuencia de vídeo tras la que tendrás que apagar la linterna y agacharte para pasar inadvertido. Cuando llegues a la reja puedes levantarte y volver a encender la linterna. Sube por las escaleras de la pared y tan pronto llegues arriba date la vuelta para saltar sobre el otro edificio. Gira a la izquierda y baja de nuevo al suelo. Justo de frente, junto a la pared, verás un cubo con un palo de madera. Cógelo. A tu derecha verás una puerta de madera con un cristal. Usa el palo para romper el cristal y abrir la puerta. Tras la secuencia, dile a tu compañera que espere ahí y sal de la habitación. Cuando aparezca el enemigo, grita para atraer su atención y golpéale hasta abatirlo. Llama a tu compañera y sal por la puerta por la que acaba de entrar el extraño enemigo. Sube de nuevo por las escaleras y cruza el techo para bajar por el otro lado. En el suelo, gira a la derecha y sube al porche. Avanza hasta que tengas que trepar un enorme escalón. Sube y ayuda a tu compañera a subir desde arriba. Avanza por el sendero para completar la misión.

YORITO NAGAI – ESCENARIO DE PELÍCULA
2:00 / Isla Yamijima / Cabo Hidaru

YORITO NAGAI – MISIÓN 1
1:00 / Parque de atracciones Yamijima / Cabaña del guardián
Comienzas en mitad de un combate. Acaba con tu enemigo (dos disparos bastarán) y recoge su arma. Sigue a Takeaki. Se agachará junto a unas escaleras. Abate a un nuevo enemigo disparando en modo de francotirador y continúa siguiendo a tu compañero. Volverá a agacharse junto a una verja cerrada. Podrás romper el candado usando la culata de tu arma (R1 pulsado + Círculo). Cruza la puerta tras Takeaki y ayúdale a trepar por el muro cuando llegues a mitad del tramo de las escaleras.

MAMORU ITSUKI – ESCENARIO DE PELÍCULA
2:00 / Isla Yamijima / Sendero Monte Shinari

SHIGERU FUJITA – MISIÓN 1
5:00 / Mina de oro de Yamijima
Avanza pegado a la pared de tu derecha, pasando por debajo de la estructura metálica, hasta que des con una pared de frente. Gira a tu izquierda y prosigue hasta unas escaleras que deberás bajar. Al llegar abajo, de nuevo, gira a la izquierda y sigue recto hasta una caseta. Podrás entrar rompiendo el cristal y coger la linterna que hay sobre la mesa. Vuelve a las escaleras, sube y ve recto atravesando la lluvia hasta otra nave. Dentro, encontrarás unos enemigos contra los que no podrás hacer otra cosa que huir. Continúa hacia delante y en la bifurcación toma el camino de la izquierda. Al final del todo, hallarás una puerta en la pared de la derecha. Está medio bloqueada por unos tablones en el suelo, pero podrás cruzarla. Al otro lado, sigue el sendero hacia la izquierda.
Cómo desbloquear la Misión 2: dentro de la sala de descanso se encuentra el almacén, entra y sobre las estanterías verás un cable. Cógelo.

MAMORU ITSUKI – ESCENARIO DE PELÍCULA
00:00 / Isla Yamijima / Bosque Uryuga

MAMORU ITSUKI – MISIÓN 1
00:00 / Isla Yamijima / Bosque Uryuga
Entra en la mina por la puerta que tienes a tu izquierda. Camina agachado y párate un poco antes de llegar a la puerta por la que ha entrado uno de esos zombis. Usa la vista ajena para localizarle, cruza por la puerta cuando no esté mirando. Sigue recto y detente entre la pequeña caseta y la pared. Verás a otro enemigo parado frente a una puerta. Usa la vista ajena de nuevo para ver el código del candado que se dispone a abrir. En nuestra partida el código fue 6462, pero es aleatorio y cambia cada ronda, así que presta atención. Espera a que el enemigo cierre la puerta y se marche. Podrás abrir el candado y entrar. Una vez dentro, cierra la puerta y sal rápidamente por el otro lado, ya que tu amigo volverá y te atacará si te ve. Cuando hayas salido por la otra puerta, ciérrala y espera a que el enemigo vuelva frente a la puerta del candado. En ese momento podrás avanzar recto hasta el final de la nave. Quédate detrás de la puerta de hierro y usa la vista ajena para que uno de los enemigos que patrulla la zona no te descubra. Está sobre la estructura metálica de delante y sólo gira sobre sí mismo. No se mueve. Aprovecha cuando no esté mirando y avanza hasta quedarte debajo de él. Hacia la izquierda, verás que se extiende un camino plagado de pequeñas casetas. Siguiendo esa pared, darás con una puerta a la izquierda que te lleva a la salida (consulta el mapa para ver la salida). Antes de scontinuar, trata de localizar con la vista ajena al enemigo que patrulla esa zona. Así podrás pasar sin ser descubierto.

AKIKO KIYOTA – ESCENARIO DE PELÍCULA
1:00 / Isla Yamijima / Puerto pesquero de Aonoku

SHU MIKAMI – MISIÓN 1
2:00 / Isla Yamijima / Colonia Aonoku
Shu no ve muy bien, así que tendrás que usar la vista ajena del perro para poder ver lo que sucede a tu alrededor (pulsa R3 en modo vista ajena para controlar a Shu). Justo delante de ti, subiendo el escalón, encontrarás un calzador. Cógelo. Sal a la calle y gira a la izquierda. Baja por el camino hasta una calle más ancha. Gira a la izquierda y avanza hasta la cabaña. A la izquierda verás otro camino que sube. Síguelo y para justo antes de llegar a la farola que parpadea. Haz que el perro se adelante para poder ver al enemigo que vigila. Espera a que se de la vuelta y cruza agachado. Sigue recto y justo antes de llegar a las escaleras, examina el hueco que queda entre éstas y el muro contiguo. Desbloquearás una misión secundaria. A continuación, sube las escaleras, permanece agachado debajo de la próxima farola y utiliza la vista ajena para ver en qué momento pasan los enemigos. »

Algo fuera de lo normal ocurre en la Isla Yamijima. Extraños seres acechan ocultos en las sombras. Paradojas temporales envuelven a los protagonistas. ¿Te atreves a descubrir la verdad sobre lo que ocurrió veintinueve años atrás?



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
GÉNERO: **SURVIVAL HORROR**
MEMORY CARD: **80 KB**
HTTP://WWW.ES.PLAYSTATION.COM

FORBIDDEN SIREN™ 2

Cuando tengas vía libre, avanza agachado por el camino de la izquierda hasta la salida.

MAMORU ITSUKI – ESCENARIO DE PELÍCULA
00:00 / Isla Yamijima / Bosque Uryuga

AKIKO KIYOTA – MISIÓN 1
00:00 / Isla Yamijima / Houy
Sube a la camioneta y condúce hasta el porche de la casa. Espanta a los enemigos con las luces y aparca justo debajo del porche, frente al árbol. Usa la camioneta para subirte al tejadillo y entrar dentro del edificio. Coge el paraguas que encontrarás dentro, abre la puerta y baja por las escaleras hasta que te encuentres con Soji Abe. Sal por la puerta que está justo al lado de las escaleras y rodea el edificio hacia la izquierda para volver a subir a la camioneta. Sal marcha atrás y continúa por el camino de enfrente. Ve tocando el claxon (botón R3) hasta que el francotirador se retire de su puesto. Avanza un poco más por el camino a la derecha y baja de la camioneta antes del cruce. A la izquierda, verás una verja baja. Crúzala y al final del camino, gira de nuevo a la izquierda y continúa hasta la salida. En algún momento de la misión deberías pasar por la tercera planta del edificio A (consulta el mapa). Verás una pequeña ventana por la que podrás colarte a un piso cerrado por dentro. En el interior, encontrarás una cámara. Cógela para desbloquear una misión secundaria.

TAKEAKI MISAWA – ESCENARIO DE PELÍCULA
1:00 / Isla Yamijima / Bosque Uryuga

MAMORU ITSUKI – MISIÓN 1
3:00 / Parque de atracciones Yamijima / Atracción Taza de Café
Esta misión consiste en usar a Yuri para que descubra los postes con las piezas giratorias. Cada uno de estos postes corresponde a una de las siete puertas que hay que «abrir». El primer poste está justo donde empiezas. Observa que Yuri comienza a cantar. En ese momento usa la vista ajena con ella y comprobarás que ahora sí puede ver el poste. Sal de la vista ajena y examina la columna. Lo que Yuri canta en ese momento, es una pista para colocar las figuras. Presta atención a su canción y podrás abrir las puertas sin ningún problema. La primera se halla delante de la atracción de las Tazas de Té. La segunda, junto a la puerta principal (usa el mapa para llegar a las localizaciones), en una de las maquinas de tickets. La tercera es una farola a la izquierda de la puerta trasera. La cuarta se encuentra al lado de la fuente. La quinta justo delante de la caseta del guardia. La sexta dentro del lecho de flores. Y la séptima y última delante de la noria. Una vez desbloqueados los siete, acércate a la noria y espera a que Yuri termine su canción. Misión completa.

MAMORU ITSUKI – ESCENARIO DE PELÍCULA
5:00 / Submundo

SHIGERU FUJITA – MISIÓN 2
5:00 / Mina de oro de Yamijima
Ve a la sala de turbinas y hazte con la llave de la caseta del guardia. Sal y avanza hasta la vía que baja y desciende por ella hasta la caseta del guardia. Usa la llave para abrir la puerta. Dentro, coge una linterna, luego sal de allí y vuelve a subir por la vía. Avanza recto hasta la puerta de acero y crúzala. Tu nuevo objetivo será la sala de control, pero necesitarás una llave para entrar. Ve hasta la planta depuradora. Allí hallarás la llave de la sala de control. Hazte con ella y vuelve hasta la vía. Muy cerca tienes el tramo de escaleras que te lleva a la sala de control. Sube salta el hueco y toma la primera bifurcación a la derecha. Una vez en la sala de control, ve al segundo piso y mira por la ventana.

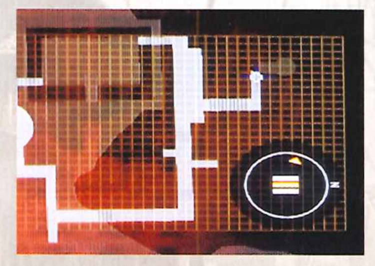
YURI KISHIDA – ESCENARIO DE PELÍCULA
1:00 / Isla Yamijima / Bosque Uryuga

ICHIKO YAGURA – MISIÓN 1
1:00 / Bright Win / Compartimiento Carga
Acércate a la puerta verde de tu derecha. Está cerrada, así que no trates de abrirla. Vigila al enemigo que bajará por las escaleras del otro lado y memoriza su posición de vista ajena. Te hará falta mas adelante. Ve por la bodega hasta el fondo. Darás con un ascensor. Llámalo, monta y ve al piso B1. Quédate pegado a la pared del lado izquierdo y agachado. Cuando estés en B1 no salgas del ascensor. Usa la vista ajena para comprobar la ubicación de tu enemigo. Espera a que baje por las escaleras para pasar. Sal del ascensor y avanza por el pasillo hasta las escaleras, siempre agachado, gira a la derecha y sube por las otras escaleras hasta medio tramo. Espera a que el enemigo vuelva al pasillo del ascensor y baja por el tramo por el que bajaba él. Ya allí verás una escoba que te servirá de arma. Sube rápidamente por las escaleras que habías dejado a medio subir. Si por el camino el enemigo te caza, tendrás que luchar contra él. La buena noticia es que podrás conseguir un hacha de mano como recompensa. Al lado izquierdo de las escaleras que suben, hay un enemigo vigilando la zona. No se mueve. Sólo mira hacia los lados. Espera a que no esté mirando y al final de la escalera gira a la derecha y sigue subiendo. Entra por la puerta y camina pegado a la pared izquierda. Llegarás a un mostrador con una llave que podrás coger. Baja de nuevo por las escaleras. Espera a que el enemigo no mire para acercarte por la espalda y acabar con él. Sigue por el pasillo iluminado y gira por el primer hueco a la izquierda. Abre la puerta. En esta sala, busca la cabina de tercera clase (consulta el mapa). Dentro tendrás que coger el Anzuelo y Sedal que hay detrás de un mueble. Necesitarás este objeto para desbloquear la Misión 2 de este escenario. Sal de esta sala y ve hasta la sala de recepción. Avanza hasta el mostrador y gira a la izquierda. Cruza por la puerta abierta. Gira de nuevo por la izquierda y avanza hasta una nueva puerta. Ábrela y sal al exterior. Avanza hasta pasar el bote salvavidas y abre otra puerta. Tras la siguiente puerta, te reunirás con Yuri y completarás la misión.

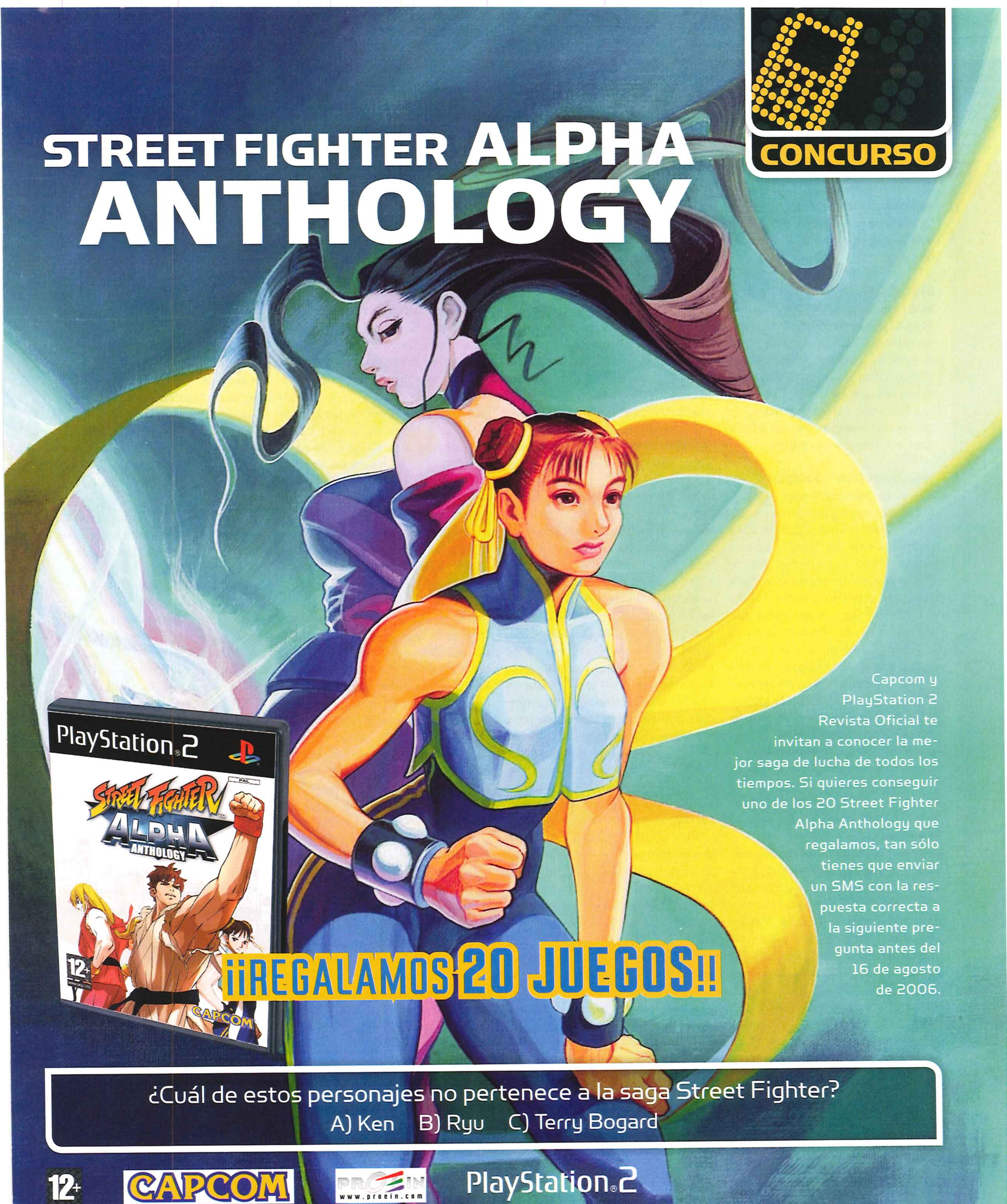
ICHIKO YAGURA – MISIÓN 2
1:00 / Bright Win / Compartimiento Carga
Comienza como en la Misión 1 hasta que llegues a la parte en la que coges la llave de la sala de control de barco. Tras tomar la llave, sonará un teléfono (puede ser que tengas que esperar un rato). Contesta al teléfono y sal de esta sala de la misma forma que en la Misión 1. Llega hasta la sala de recepción, acércate al mostrador, gira a la izquierda y sal por la puerta abierta. No salgas por la siguiente puerta. Baja por las escaleras, abre la puerta y sigue bajando. Llegarás a una puerta que no podrás abrir. Grita para que Shigeru al otro lado abra la puerta. Una vez con Shigeru, avanza por el pasillo hasta el fondo, cruza la puerta, sube por las escaleras a la derecha y sal del barco.

SHIGERU FUJITA – ESCENARIO DE PELÍCULA
2:00 / Colonia Aonoku / Casa de los Mikami, salón

SHIGERU FUJITA – MISIÓN 1
5:00 / Isla Yamijima / Ruinas del Fuerte 1



Abate al enemigo y avanza cruzando toda la zona hasta una sala de control donde tendrás que desconectar un disyuntor. Una vez desconectado, enciende la luz de la sala de control para desbloquear una misión alternativa y vuelve por donde has venido, hasta que veas unas escaleras que bajan. Entrarás en un laberinto de túneles en el que es fácil perderse. Lo primero que necesitas es una pala. Mira el pantallazo para localizar su posición exacta en el mapa. Después, tendrás que ir hasta el punto de observación (S) donde encontrarás el camino bloqueado por un montón de tierra. Usa la pala para retirarla y poder cruzar. Sube las escaleras y sube por la escalera de pared. Una vez arriba, súbete al borde y sal por el lado derecho de las escaleras. Verás un sendero que te saca de aquí. Antes de abandonar la zona, para desbloquear otra misión secundaria, tendrás que pasarte por los «Res-



La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra streetps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: streetps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de agosto de 2006.



tos de Barbette (S)». Sube por las escaleras y busca unas ruinas de lo que fue un edificio. Allí, dile a Ichiko que se esconda. Encontrará una llave.

SHIGERU FUJITA – MISIÓN 2
5:00 / Isla Yamijima / Ruinas delFuerte 1
Al igual que en la Misión 1, empieza derrotando a Ohta. Avanza hasta la sala de control y desconecta el disyuntor. Baja por las mismas escaleras que en la Misión 1 y utiliza tu mapa para llegar hasta el «Almacén de armas 2» con Ichiko. Al entrar finalizará la misión.

AKIKO KIYOTA – MISIÓN 2
00:00 / Isla Yamijima / Houya
Sube al camión y condúcelo hasta el porche de la casa. Espanta a los enemigos con las luces y aparca justo debajo del porche, frente al árbol. Usa la camioneta para subirte al tejadillo y entra dentro del edificio. Coge el paraguas que encontrarás allí. Vuelve hasta la camioneta y llévala por el camino principal tocando el claxon (botón R3) para llamar la atención del tirador tal y como hiciste en la Misión 1. Detén la camioneta al lado de la verja, bájate y continúa andando hasta la verja bloqueada. Gira a la izquierda y localiza la segunda entrada al edificio.
Sube hasta 2F1 (segundo piso, puerta 1), accede al piso y sal por el balcón.
Avanza por éste hasta que puedas abrir una puerta y colarte en el piso vecino. Abre la puerta corredera a tu izquierda, y en la siguiente habitación abre el armario. Tras la secuencia, coge la llave y sal por la puerta principal del piso. Sube a la azotea y coge un trozo de cable que hay enganchado en la verja. Baja por las otras escaleras y sal del edificio.
Ve donde dejaste la furgoneta y usa la llave para abrir la verja contra el tráfico. Sube a la furgoneta y llévala hasta la verja bloqueada. Bájate y engancha el cable. Tira de la verja con la furgoneta, y una vez hayas desbloqueado el paso, habrás completado la misión.

AKIKO KIYOTA – ESCENARIO DE PELÍCULA
29:00 / Tokio / Salón Yumemi

YORITO NAGAI – MISIÓN 1
02:00 / Bright Win / Pasillo de Babor
Ve hacia las escaleras. Tras la secuencia, bájalas y abate a Tomoe. Cruza la puerta verde y baja las escaleras. Gira la esquina donde está el extintor y abre la puerta. Avanza por el pasillo. La primera puerta a la izquierda es la «Sala de control de máquinas». Dentro, hay una puerta que deberás abrir para desbloquear una misión secundaria. Sigue por el pasillo y cruza la puerta. De nuevo, dobla la esquina del extintor y sube por las escaleras. Cruza la puerta verde y, de nuevo, sube otro tramo de escaleras. Gira a la izquierda y cruza otra puerta verde. Llegarás a una enorme sala de recepción. Ve hacia las puertas dobles y ve por el pasillo de la izquierda hasta el fondo. Abre la puerta y continúa hacia el siguiente pasillo en este orden: Primera esquina hacia la izquierda, la segunda a la derecha y la tercera hacia la izquierda. Sube por las escaleras y estarás en la cabina de control de barco. Examina las ventanas. Hallarás una linterna para hacer señas. Tendrás que ayudar a Yuri matando a todos los «Shiryos» (esas sombras negras) que la persiguen por la cubierta del barco. Cuando esté a salvo huirá y tendrás que reunirte con ella en la «Sala de control de máquinas». Intenta llegar tan rápido como puedas. Cuando la encuentres, vuelve a la sala de recepción, hacia las puertas dobles, y esta vez toma el pasillo de la derecha. Ve hasta el fondo y cruza la puerta. Sigue por la derecha hasta que veas unas escaleras. Tendrías que bajar, pero rodea las escaleras y cruza la puerta que hay tras ellas. Ve a la izquierda y llegarás a una cubierta. Avanza hasta el enorme rollo de cuerda. En una esquina, verás la bengala de 21,5 mm que necesitas para desbloquear otra misión secundaria. Vuelve a las escaleras de antes y bájalas. Justo delante hay otras escaleras con otros dos tramos que tendrás que bajar. Rompe el cristal de la puerta con tu arma y vuelve a subir los dos tramos. Gira a tu derecha y cruza la puerta con la señal B1. Llama al ascensor. Puede ser que venga con sorpresa, así que permanece alejado de las puertas hasta que se abran. Baja al piso B3. Deshazte del enemigo y ve hasta la puerta de carga. Si la examinas, podrás liberar a Yuri por un hueco y completar la misión.

YORITO NAGAI – MISIÓN 2
1:00 / Parque de atracciones Yamijima / Cabaña del Guardián
Acaba con lo que queda de Hiroshi y coge su arma. Avanza hasta la plaza con el poste e intenta abatir al siguiente enemigo usando el modo francotirador sin que te vea. Está cerca de la noria. Una vez muerto, avanza hasta la noria y cruza la zona hasta las escaleras que bajan. Apaga la linterna y baja el primer tramo de escaleras. Mata al enemigo que hay sobre el puente y al que está cerca de la fuente, a la derecha, un nivel más abajo. Baja las escaleras y salta al suelo. A la derecha, baja otro tramo de escaleras y acércate al destruido puesto de helados. Coge la llave de la atracción y vuelve por las escaleras por las que venías. Gira a la derecha y sigue recto hacia un pequeño tramo de escalones. Súbelos y gira a la derecha, cruzando la puerta metálica. Ve hasta la atracción de las Tazas y baja por las escaleras que hay al otro lado, donde están las máquinas de ticket azules. Cerca de la verja, verás el dispositivo de ignición, necesario para comenzar una misión secundaria. Vuelve a la atracción de las Tazas y entra en la caseta para coger la píldora y completar esta misión.

TAKEAKI MISAWA – MISIÓN 1
4:00 / Viviendas Gold Mining Co.
En este nivel hay una gran cantidad de enemigos armados, así que ten paciencia al avanzar y dispara sólo cuando sea necesario, ya que los enemigos oyen tus disparos y se mueven hasta tu posición. Según empiezas, gira a la derecha y avanza hasta la segunda entrada a la derecha. Entra y coge una llave de los buzones. Sal de nuevo y gira a la izquierda, para volver a girar a la izquierda en la esquina más cercana. Sigue avanzando junto a la valla y detente antes de llegar a la carretera. Apunta en modo francotirador justo debajo de la farola que tienes delante. Verás que hay un enemigo esperando. Acaba con él y dirígete a la entrada más cercana del siguiente edificio (está ligeramente a la izquierda). Sube hasta la segunda planta y desbloquea la puerta con la llave. Entra hasta la habitación iluminada y coge las bombillas del suelo. Con esto desbloqueas una misión secundaria. Sal del edificio y ve hacia la derecha. Sigue todo recto por el camino que bordea el parque, y en el cruce, ve a la izquierda hasta el final.

TAKEAKI MISAWA – MISIÓN 2
4:00 / Viviendas Gold Mining Co.
Avanza recto hasta que veas el siguiente edificio. Al lado de la entrada que te queda más cerca, hay un cuarto con una bombona de gas. Abre el gas y entra en el edificio. Ve a la tercera planta y entra en la habitación 302 (mira la placa al lado de la puerta). Dentro, en una sala con una tele en el suelo, encontrarás cable. Cógelo. Baja hasta la primera planta (la que queda a nivel de calle) y acércate a la puerta 102 para colocar el cable con el detonador. Sal a la calle usa el detonador del suelo para hacer saltar la puerta por los aires. Entra en la habitación y sal por el balcón para pasar al otro edificio. Sal de este piso y sube por las escaleras hasta la azotea donde tendrás que acabar con Hiroshi. Una vez muerto, ve al otro edificio. Ve por la entrada de la derecha, sube hasta la tercera planta y entra por la puerta con la placa 304. Sal al balcón y entra al piso de al lado. Abre la siguiente puerta y habrás completado la misión.

TAKEAKI MISAWA – ESCENARIO DE PELÍCULA
Hace 2 años / Pueblo de Hanuda / Lugar del Derrumbamiento

MAMORU ITSUKI – MISIÓN 2
3:00 / Parque de atracciones Yamijima / Atracción Taza de Café
Ve a la entrada principal (bajando las escaleras), abate al enemigo y consigue algunas monedas de las máquinas de tickets. Ve en dirección a la noria. Cuando vayas a subir las escaleras de doble tramo usa la vista ajena sobre el enemigo que patrulla la zona de la noria. Espera a que no mire para subir y pillarle desprevenido. A la

izquierda de la noria encontrarás una batería. Cógela. Baja por las escaleras hasta la zona que queda a la izquierda de la noria. Hazlo pegado al lado izquierdo y ve directamente al balancín con forma de elefante. Usa la batería y las monedas para ponerlo a funcionar para llamar la atención del enemigo armado con el fúsil. Rodea el lecho de flores por la derecha, y espera a que pase el enemigo. Acércate por detrás sigilosamente y acaba con él. Sigue hasta la caseta que hay más adelante para conseguir el cortafrío. Vuelve a la puerta principal y ábrela para completar la misión.

YURI KISHIDA – ESCENARIO DE PELÍCULA

6:00 / Submundo

IKUKO KIFUNE – MISIÓN 1

8:00 / Submundo

Gira a la izquierda y avanza en dirección a las escaleras. Verás una escena y un Tutorial sobre la técnica de control de enemigos de Ikuko. Cuando estés en vista ajena, presiona R3. En ese momento podrás controlar al enemigo por un periodo de tiempo limitado y sólo con algunas funciones básicas como disparar, abrir o cerrar puertas, o pulsar botones. Si pierdes el control del enemigo, bien por el limite de tiempo o por voluntad propia, éste permanecerá unos segundos inmóvil y luego volverá a su punto original. ¡Ten cuidado de no cruzártelos! Tras el Tutorial, empieza controlando a lo que fue Shigeru (el poli). Sube las escaleras en dirección a Ikuko, cruza la zona de la noria y baja las escaleras por el otro lado. Deshazte del enemigo que hay frente al lecho de flores y vuelve a llevar a Shigeru a su punto de origen. Ve hacia la caseta que está al final del parque y controla al «Shibito» que hay dentro. Abre el cierre de la puerta y sal de la caseta. Llévate al enemigo lejos y libérale del control. Entra en la caseta y coge el palo de golf. No te preocupes por cruzarte con el espécimen que acabas de controlar, ya que tras salir de la caseta, verás en una secuencia cómo los Yamirei hacen acto de presencia y atacan a todo bicho viviente. Aprovecha la confusión y vuelve a la zona de la noria, baja hasta el puente donde estaba Shigeru y cruza hasta la atracción de la Taza de Café. Allí, si paras debajo de una farola, los Yamirei no te atacarán. Usa la vista ajena para dar con el Shibito que está mirando hacia la fuente. Contrólale y haz que baje las escaleras, gire a su derecha y pulse un interruptor. Con las luces apagadas, los Yamirei se cebarán en esa zona. Ve hacia la puerta trasera (consulta el mapa si no sabes cuál es y ábrela). Sube el pequeño tramo de escaleras para encontrar una llave que desbloqueará una misión secundaria. Vuelve hacia la puerta y ve en dirección a la fuente. Si has tardado lo suficiente, los Yamirei no habrán dejado títere con cabeza. Aprovecha el momento para subir por las otras escaleras, golpear el candado y escapar del parque.

IKUKO KIFUNE – MISIÓN 2

8:00 / Submundo

Comienza buscando el palo de golf como en la Misión 1. La diferencia está en que esta vez no habrá «zombi encerrado». Le encontrarás a un lado de la caseta cavando con una pala. Controla a cualquier Shibito de la zona para que mate al sujeto de la pala y así poder hacerte con ella.
Tendrás que usarla para romper los siete sellos que unas misiones atrás activaste jugando con Mamoru y Yuri.
Si no recuerdas la ubicación, revisa esa misión. Una vez destruidos los sellos la fase concluirá automáticamente.

IKUKO KIFUNE – ESCENARIO DE PELÍCULA

11:00 / Colonia de Aonoku / Casa de los Mikami, salón

ICHIKO YAGURA – MISIÓN 1

8:00 / Isla Yamijima / Shiofurihama

Sigue el camino en línea recta con cuidado de que no te atropelle la camioneta. Tu objetivo es la entrada del colegio (consulta el mapa). Tendrás que saltar por encima de la valla, y una vez dentro, avanzar sin ser descubierto. Rodea el edificio principal del colegio por el lado izquierdo. Escóndete en las sombras y vigila al Shibito que hace la ronda por el primer tramo de escaleras que hay (el que lleva al incinerador). Cuando se haya marchado, sube hasta el incinerador, siempre agachado y con la linterna apagada. Tendrás que avanzar pegadísimo a la valla derecha y recorrer el camino al incinerador siempre pegado al muro para que el enemigo que vigila esa zona no te descubra y te liquide. Al encender el incinerador, llamarás su atención e irá a ver qué ocurre. En ese momento baja por las escaleras, gira a la izquierda y ve hacia el próximo tramo de escaleras. Súbelo y gira a la derecha cuando tengas oportunidad. Abre la verja y entra en la pista de tenis. Verás una casetilla con la entrada bloqueada con trastos. Rodea la caseta, rompe los cristales de la parte de atrás y cuélate por ahí.

TAKEAKI MISAWA – MISIÓN 1

13:00 / Isla Yamijima / Ruinas del Fuerte 1

Comienza la misión protegiendo a Ichiko. Salta el borde y ataca al enemigo desde abajo. Ichiko huirá hacia la sala de control. Síguela hasta que vuelva a huir y tengas que liberarla de un nuevo enemigo. Cuando se haya escondido tras un boquete en una pared, estará a salvo. Hora de salvarte a ti mismo. Baja por el segundo tramo de escaleras que encontrarás.
En este entresijo de túneles y galerías, tendrás que llegar al segundo subsuelo (donde están las tres salas de armas). Para ello, lo mejor es que te guíes por el mapa. Cuando llegues a las salas de armas, crúzalas eliminando a quien trate de impedírtelo.
Sube las escaleras del final y gira a la derecha, sigue recto y por el segundo pasillo a la izquierda.
Saldrás a una zona rocosa donde tendrás que avanzar hacia la derecha salvando algunos obstáculos, tras los que llegarás a una larga escalera.
Sube con cuidado ya que arriba te espera un Yamibito ansioso por apretar el gatillo de su arma.
Acaba con él y avanza en línea recta hasta que llegues a un bordillo. Antes de saltar, asegúrate de que estás a la derecha del todo, pasada una zona de sombra que se puede apreciar en el mapa.
Si es así, salta al otro lado y ve al túnel para completar la misión.

MAMORU ITSUKI – MISIÓN 1

15:00 / Bright Win / Cubierta de proa

Avanza recto, abre la puerta, y coge la escoba que hay al otro lado de la pared oscura. Sigue recto, abre otra puerta y llegarás a una zona con el suelo azul. Pasa de las escaleras y ve por la puerta de la derecha. Crúzala agachado y con la linterna apagada. Sigue recto y estarás detrás del mostrador de recepción donde verás una pistola. Cógela. Sal del mostrador y sube por cualquiera de las dos escaleras laterales. En el segundo piso, cruza las puertas dobles y busca la única habitación abierta. Dentro encontrarás un item necesario para desbloquear una misión alternativa. Vuelve al mostrador de recepción y cruza por la puerta opuesta a la que has utilizado para entrar. Baja las escaleras al piso B2 y avanza por el pasillo hasta la sala de máquinas (primera puerta a la derecha). Allí hallarás a Tomoe. Trata de acabar con los enemigos convencionales primero, y después ataca a Tomoe. Para herirla, tendrás que rodearla y atacarla por la espalda. Los ataques frontales no le harán ningún daño. Una vez derrotada, habrás completado la misión.



IKUKO KIFUNE – MISIÓN 1

20:00 / Monte Shinari / Torre de alta tensión 4

Sube por las escaleras que tienes justo delante hasta el cuarto tramo. Verás que hay una zona sin barandilla por la que puedes dejarte caer. Abajo te espera un enemigo al que podrás quitarle su arma, algo mejor que la que llevas al empezar. Busca por el muro una zona abierta y baja por la escalera de pared. Abajo, en un enorme árbol apoyado sobre el muro, verás el objeto necesario para desbloquear una misión secundaria. Baja por las escaleras, entra en el cuartucho y coge la pistola

del armario. Baja por la otra escalera, abre la puerta y acaba rápidamente con el enemigo armado con la ametralladora. Cógela y sube por un pequeño tramo de escaleras, y un poco más adelante, sigue subiendo por las escaleras metálicas. Sube hasta que veas una fachada medio destruida. Podrás saltar desde la plataforma metálica hasta el saliente. Camina hacia la izquierda y déjate caer en el siguiente saliente y sube por las escaleras. Entra en el edificio y al final del pasillo gira a la derecha. Sube otros dos tramos de escaleras. En la azotea te espera Shigeru, así que prepara tu ametralladora y tu linterna. Tras derrotarlo, habrá terminado la misión.

SHU MIKAMI – MISIÓN 2

3:00 / Colonia Aonoku / Casa de los Mikami, 2º Piso

Esta misión consiste en seguir a Kanae. En la primera habitación, abre el armario y coge el robot para desbloquear una misión secundaria. Sal por la ventana y gira a la izquierda para reunirte con Kanae. Tras cruzar las puertas metálicas y pasar por el estrecho hueco entre la pared y las escaleras, coge la lata que hallarás a tu derecha. Sube las escaleras para encontrarte con Kanae, y pásale la lata cuando la necesite. Cuando Kanae comience a correr, no le pierdas de vista. En el siguiente escondite, entra por la puerta de la izquierda al patio y examina la esquina de la casa. Verás un interruptor al que no llegas. Habla con Kanae para que lo pulse y salvar esta zona. De nuevo, sigue a Kanae hasta el final del sendero.

TSUNEO OHTA – ESCENARIO DE PELÍCULA

4:00 / Casa de los Ohta, vestíbulo principal

KANAE – MISIÓN 1

1:00 / Puerto de Yamijima / Carretera Vieja

Ve hacia las escaleras y súbelas. Gira a la izquierda y apaga la farola. Sube el primer tramo de las escaleras que tienes detrás. El tipo del chubasquero se acercará a la farola y volverá a encenderla. Aprovecha que el pescador ha cambiado su ruta y baja para buscar a Shu. Tiene tres posibles escondites. Subiendo por las escaleras a la izquierda de la farola, tras el siguiente tramo de escaleras, detrás de unos bidones. Siguiendo por el camino que patrullaba el pescador, tomando la bifurcación a la izquierda, detrás de otros bidones. Y por último, siguiendo el camino que patrullaba el pescador, pero esta vez tomando la bifurcación a la derecha. Una vez te hayas reunido con Shu, vuelve al punto donde apagaste la farola. Desde aquí, y en dirección a la bifurcación, toma el primer camino a la derecha. Tras la secuencia, sube por las escaleras, entra en la habitación y escóndete detrás de las mesas. Permanece agachado hasta que Ohta haya hablado con otro pescador y se haya marchado. En ese momento sal por la otra puerta, sube las escaleras y entra en el piso de arriba. Dentro verás unas tuberías con una válvula. Ábrela para desbloquear una misión secundaria. Sal del piso y baja las escaleras, rodéalas y acércate a la verja. Dile a Shu que coja la llave. Cruza al otro lado, y tras dejar pasar a otro pescador que patrulla la zona, baja por las escaleras, ve hasta el final de la calle y abre la puerta de tu derecha.

KANAE – MISIÓN 2

1:00 / Puerto de Yamijima / Carretera Vieja

Del mismo modo que en la Misión 1, ve hacia las escaleras y súbelas. No hace falta que apagues la farola. Busca a Shu en cualquiera de sus escondites, pero cuando des con él, dile que espere. Ve al callejón donde te encontraste con Ohta y escóndete debajo de las escaleras. Usa la vista ajena con Ohta (es el que entra y sale en la habitación con los escritorios) y espera a que haya salido por el otro lado de la sala de los escritorios para subir por las escaleras, entrar en la habitación y esconderte tras los pupitres. Espera a que Ohta cruce la habitación y sal por la otra puerta, sube otro tramo de escaleras, entra en la habitación de las tuberías y coge uno de los botijos del suelo. Sal por la misma puerta, y de frente, deja caer el botijo. Llama a Shu con la opción «Ven aquí». Gira a la izquierda y salta el hueco. Para que Shu pueda cruzar tendrás que usar el cartel blanco. Una vez Shu haya cruzado, sube a la plataforma y cruza la puerta. Baja por las escaleras al otro lado y gira a la izquierda. En la estantería hay una radio. Ponle pilas para distraer al pescador y vuelve a subir a la segunda planta. Cuando esté ocupado con la radio, baja agachado, sal por la puerta de enfrente y sigue el camino hasta el pasadizo subterráneo. En el pasadizo, sigue el camino de la izquierda para llegar al faro y completar la misión.

ICHIKO YAGURA – MISIÓN 2

8:00 / Isla Yamijima / Shiofurihama

Avanza hacia la entrada de la escuela (consulta siempre tu mapa para dar con las localizaciones). Ten cuidado con la camioneta, ya que en cualquier momento arrancará y podrá atropellarte. Camina siempre pegado al borde izquierdo. Cuélate en el colegio saltando la valla y ve hacia la conejera. Usa la llave para entrar y coge el cuchillo que hay dentro. Ve al incinerador y enciéndelo, esto atraerá al Shibito que bloquea el camino hacia la pista de tenis. Toma ese camino y entra en la zona de la pista. Ve hacia el almacén y examina la entrada. Rodea la parte de atrás y rompe la ventana que no utilizaste para colarte en la primera misión (la que tiene una cortina). Examina la parte izquierda de la ventana para romper la cortina y poder coger los clavos. Vuelve a la zona de la conejera y esparce los clavos por el suelo. Avanza hasta la parte frontal del colegio y atrae la atención de la furgoneta. Pisará los clavos y se estrellará. Ve de nuevo hacia la zona de la conejera y sigue recto hacia el camino que se abre hacia el Este. Espera a que los Shibitos y los Yamireis se maten entre ellos, acaba con algún rezagado si hiciera falta y baja el sendero para completar la misión.

SOJI ABE – MISIÓN 1

12:00 / Isla Yamijima / Sendero Monte Shinari

Avanza recto y desciende el bordillo. Gira a la izquierda, avanza hasta el final del camino y entra por la verja de la derecha. Sube la escalerilla y entra en la primera puerta de la derecha. Aparecerá Yamibito Ohta Tsuneo. Acaba con él y sal por la otra puerta. Desciende por la parte de la verja rota. Sigue por el camino y salta el hueco hacia el otro edificio. Baja por las escaleras y entra en la habitación de los escritorios. Nada más abrir la puerta, enciende la linterna y agáchate. El enemigo te verá y al ir a por ti quedará atrapado en el cepo. Deshazte de él, avanza hasta los escritorios y coge la llave del funicular. Sal por la otra puerta y baja por las escaleras. Antes de seguir avanzando usa la vista ajena para localizar al francotirador. Cuando no mire, avanza hacia la derecha hasta llegar al funicular. Usa la llave para activarlo. Verás cómo la plataforma se aleja con una cuerda. Vuelve hasta las escaleras sin que te pille el francotirador y pásalas de largo. Ve por el camino que desciende ligeramente. Al llegar al final habrás completado la misión.

SOJI ABE – MISIÓN 2

12:00 / Isla Yamijima / Sendero Monte Shinari

Escolta a Akiko hasta que haya completado las cuatro localizaciones que tiene que visitar. Sólo tendrás que seguirla y quitarle de encima los enemigos. Tras recorrer las cuatro zonas, consulta el mapa para llegar hasta el almacén de materiales. Allí verás la llave para abrir la puerta al pasadizo subterráneo, que se encuentra justo al salir del almacén. Cruza el subterráneo cogiendo el camino de la izquierda en la bifurcación. Al salir, hallarás un enemigo armado con un rifle. Procura que te vea y escóndete detrás de la roca. Asómate y escóndete rápido para obligarle a dispararte. Cuando se quede sin balas y vaya a recargar, acércate y acaba con él. Avanza hasta el boquete en el suelo para completar la misión.

AKIKO KIYOTA – ESCENARIO DE PELÍCULA

14:00 / Puerto de Yamijima

AKIKO KIYOTA – MISIÓN 1

15:00 / Isla Yamijima / Colonia Aonoku

Avanza hasta el segundo camino hacia la derecha. Continúa un poco más y hacia la derecha de nuevo. Estarás en casa de los Mikami.

Entra al jardín por la izquierda y ponte delante del armario. Utiliza la vista ajena para averiguar la combinación (es aleatoria y varía en cada partida). Coge la paleta que encontrarás en el interior y regresa al punto de partida. Ahora sube por el otro camino posible. Acaba con el enemigo que patrulla las escaleras y hazte con su arma. Consulta el mapa para llegar hasta el santuario.
Allí, tras la escena, podrás hacerte con el Mekkoju, necesario para acabar con el Yamibito Mikami.
Vuelve a la casa de los Mikami e intenta derrotar al enemigo que lleva un arma de fuego. Así la batalla con Mikami será bastante más sencilla.
Usa la vista ajena para ver dónde se encuentra el Yamibito.
Tendrás que atacarle por la espalda, así que observa por dónde se mueve y rodéale caminando agachado.
Repite esta operación hasta que acabes con él.

AKIKO KIYOTA – MISIÓN 2

15:00 / Isla Yamijima / Colonia Aonoku

Consigue la paleta del mismo modo que en la Misión 1. Sin que te descubra Yamibito Mikami, ve hasta la zona donde se encuentra Shu y pasa por la abertura, entre las escaleras y la valla de madera. Al otro lado verás un rastrillo de jardín. Cógelo y no te desprendas de él. Vuelve a cruzar el estrecho pasadizo y sube por las escaleras. Ve en dirección al funicular (consulta el mapa). Por el camino verás una puerta azul que no puedes abrir. De la cesta del funicular, coge la cuerda y vuelve a la puerta que no podías abrir. Ahora no deberías tener problema. Entra en el jardín y coge el cuchillo del suelo.

AKIKO KIYOTA – ESCENARIO DE PELÍCULA

14:00 / Puerto de Yamijima

SOJI ABE – MISIÓN 1

19:00 / Mina de oro de Yamijima

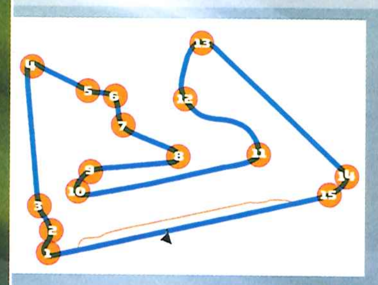
Al comenzar la misión, un Shibito francotirador te estará esperando. Usa la vista ajena para saber cuándo no mira y colocarte justo debajo. Aprovecha otro de sus descuidos para poner un cepo justo delante de la escalera y volver rápidamente a tu posición anterior. Cuando vuelva a mirar hacia donde estabas, lanza una tuerca para llamar su atención. En ese momento bajará por las escaleras y quedará pillado por el cepo. Acaba con él y coge su arma. Sube por las escaleras (avanza siempre agachado) y entra en la caseta que hay cogiendo la primera bifurcación a la derecha. Dentro, pulsa los botones de control del raíl. Sal de la caseta y baja por las escaleras. Avanza hasta donde ha parado el raíl, monta, y ponlo en marcha. Tras estrellarse, avanza pegado al muro de la izquierda hasta que veas unos disyuntores justo antes de la bifurcación. Usa la vista ajena para vigilar al otro tirador. Acciona los disyuntores y vuelve a la vista ajena para observar cómo el Shibito huye. Espera un poco y sal por la misma puerta que ha salido él. Misión completa.

TAKEAKI MISAWA – MISIÓN 2

13:00 / Isla Yamijima / Ruinas del Fuerte 1

Igual que en la Misión 1, comienza saltando al nivel inferior y defendiendo a Ichiko.
Síguela hasta la sala de control y una vez allí conecta el suministro eléctrico.
Al salir, dile a Ichiko que se esconda para encontrar un item necesario para una misión secundaria. Avanza hasta las siguientes escaleras y baja a las galerías.
Tendrás que escapar por el mismo túnel que en la Misión 1, así que la solución para este área es atravesar la zona de los almacenes de armas y salir al exterior por donde están las ruinas. Sigue el mapa ya que no tiene pérdida.
Durante tu estancia en los túneles, si ves casquillos vacíos, podrás colocar bombillas para iluminar la zona y debilitar a los enemigos.

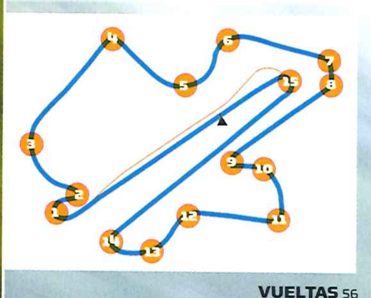
1. BAHREIN



VUELTAS 57
CURVAS 15
LONGITUD 5,412 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'30"252 (2004)
RECORRIDO TOTAL 308,238 KM

Curva 1: Llegas a unos 320 Km/h en séptima marcha. Tendrás que reducir hasta primera para entrar en la curva a unos 80 Km/h para salir con la mejor trazada posible.
Curva 2: Inmediatamente después entras en la segunda curva a 120 Km/h en tercera.
Curva 3: Si has salido bien de la segunda curva, deberás poder pasar por la tercera a no más de 190 Km/h para conseguir la trazada óptima y salir disparado hacia la recta.
Curva 4: Curva de segunda a 100 Km/h. Procura atacarla desde el exterior con el máximo ángulo posible para no perder velocidad.
Curva 5, 6 y 7: Chicane que podrás atacar en tercera a un máximo de 200 Km/h siempre que sigas la trazada correcta. No te subas demasiado a los pianos o perderás el control de monoplaza.
Curva 8: Reduce hasta los 80 Km/h en primera. Ábrete en el punto de frenada y tírate al interior en el vértice de la curva. Saldrás pisando el piano ligeramente.
Curvas 9 y 10: No te confíes al entrar en la curva 9. Es más cerrada de lo que parece. No la abordes a más de 80 Km/h en primera y siempre por el interior.
Curva 11: Rapidísima curva de 300 Km/h en séptima.
Curva 12: Reduce hasta los 210 Km/h en quinta para conseguir el mejor tiempo posible en este segundo sector.
Curva 13: Aquí tendrás que bajar hasta cuarta y entrar a no más de 170 Km/h.
Curvas 14 y 15: Vendrás de la recta a unos 320 Km/h. Asegúrate de frenar con tiempo para poder atacar esta curva a 90 Km/h en segunda y, tras superarla, pisa a fondo para la recta de meta.

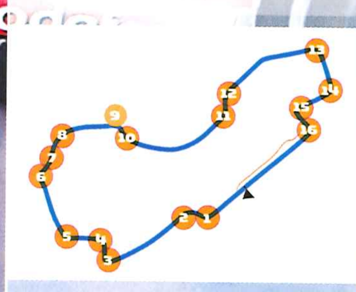
2. GP DE MALASIA - SEPANG



VUELTAS 56
CURVAS 15
LONGITUD 5,543 KM
MEJOR VUELTA J.P. MONTOYA 1'34"223 (2004)
RECORRIDO TOTAL 310,408 KM

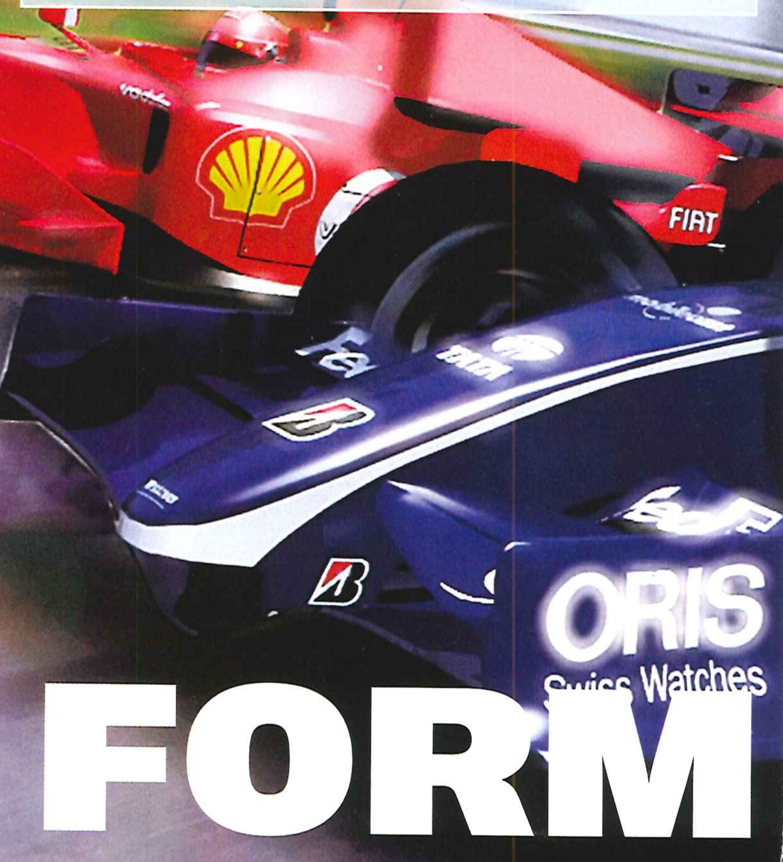
Curvas 1 y 2: Tras la recta principal, llegas al punto de frenada a unos 310 Km/h. Ataca estas curvas a no más de 80 Km/h. Subiéndote ligeramente a los pianos podrás apurar la trazada y raspar algo de tiempo.
Curva 3: Rapidísima curva en sexta a 250 Km/h.
Curva 4: Tendrás que reducir de unos 300 Km/h hasta unos 110 Km/h en segunda.
Curva 5: Otra rápida curva a 260 Km/h en sexta.
Curva 6: Entra en quinta a unos 216 Km/h.
Curvas 7 y 8: Ligera frenada desde los 275 Km/h a 180 Km/h en cuarta. No apures demasiado la frenada ya que si te pasas, te saldrás con toda seguridad en la curva 8.
Curva 9: De nuevo, fuerte frenada desde los 280 Km/h a unos 75 Km/h.
Curva 10: Amplia curva que podrás tomar a unos 200 Km/h.
Curva 11: Algo más cerrada que la anterior, esta curva te permitirá tomarla a unos 140 Km/h en cuarta.
Curva 12: Siguiendo la trazada perfecta, deberías poder tomar esta curva, en apariencia lenta, a unos 250 Km/h. Eso sí, pisando ligeramente los pianos.
Curva 13: Curva de 220 Km/h. Se podría tomar más deprisa, pero no te dejaría tiempo para frenar y atacar correctamente la siguiente curva, mucho más cerrada.
Curva 14: Cógela a no más de 100 Km/h y prepárate para salir disparado hacia la recta. Ojo con la siguiente curva.
Curva 15: De 300 a 80 Km/h y recta de meta. ¡Pie a fondo!

3. GP DE AUSTRALIA - ALBERT PARK



VUELTAS 58
CURVAS 16
LONGITUD 5,303 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'24"125 (2004)
RECORRIDO TOTAL 307,574 KM

Curva 1: Tras la recta, reduce hasta los 130 Km/h. Acelera lo máximo posible a la salida de la curva, ya que la siguiente se puede tomar algo más deprisa.
Curva 2: Pero no a más de 210 Km/h. Por delante te espera una recta de casi 300 Km/h.
Curva 3: Fuerte frenada hasta los 75 Km/h.
Curva 4: Algo más rápida que la anterior, esta curva no permitirá tomarla a más de 140 Km/h.
Curva 5: Rápida y amplia curva de 230 Km/h entrando en sexta.
Curva 6: Ligera frenada desde unos 280 Km/h hasta los 120 Km/h.
Curva 7: Otra rápida curva de 190 Km/h y subiendo.
Curva 8: Para llegar a este punto a unos 260 Km/h en sexta marcha.
Curvas 9 y 10: 100 Km/h será lo máximo posible para esta sucesión de curvas. Como suele suceder en estos casos, apurando los pianos recortarás unas centésimas. Hasta la siguiente curva, podrás acelerar hasta los 280 Km/h.
Curvas 11 y 12: 215 Km/h será lo adecuado para conseguir la trazada perfecta para estas dos rápidas curvas. De nuevo, 280 Km/h es lo recomendado hasta la siguiente frenada.
Curva 13: Frenada que será hasta los 120 Km/h en tercera.
Curva 14: Ligero apretón hasta los 240 Km/h que rápidamente tendrás que convertir en 165 Km/h para tomar correctamente esta curva.
Curva 15: Curva muy cerrada de unos 75 Km/h
Curva 16: Algo más amplia, toma esta curva a unos 160 Km/h para salir lo más rápido posible hacia la recta de meta.



¿Listo para pulverizar todos los tiempos? ¿Preparado para hacer frente a Alonso y compañía? Demuéstrales quién domina los puntos de frenada al dedillo y quién es el más rápido en pista. ¡Y sin perder los puntos de tu carné!



COMPAÑÍA: SONY C.E.
GÉNERO: CONDUCCIÓN
MEMORY CARD: 436 KB
HTTP://WWW.ES.SONY.COM

4. GP DE SAN MARINO

VUELTAS 62
CURVAS 17
LONGITUD 4,933 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'20"411 (2004)
RECORRIDO TOTAL 305,609 KM

Curva 1: Rapidísima curva de 290 Km/h que casi se puede tomar en línea recta.
Curvas 2 y 3: Tamburello puede ser peligroso si se apura demasiado. No entres a más de 130 Km/h
Curva 4: La salida de Tamburello es muy rápida, permitiéndote tomarla a unos 230 Km/h
Curvas 5 y 6: Llegarás a la curva 5 a unos 280 Km/h. Procura reducir como poco a 200 Km/h y no acelerar demasiado en la salida porque la curva 6 tendrás que tomarla a no más de 100 Km/h.
Curva 7: Corta recta que te permitirá llegar a la curva bastante rápido. Reduce hasta los 75 Km/h si no quieres acabar la carrera antes de tiempo.
Curva 8: 170 Km/h es el máximo para esta curva. Podrás apurar si te abres lo suficiente y te tiras al interior justo en el vértice de la curva.
Curvas 9 y 10: Llegas a casi 300 Km/h a este punto. La curva 9 es algo más abierta pudiendo tomarla a unos 230 Km/h, pero la 10 es mucho más cerrada. Reduce a 110 Km/h.
Curvas 11 y 12: Como en el tramo anterior, llegas muy rápido a este punto teniendo que reducir hasta los 160 Km/h para la curva 11 y a los 130 Km/h para la 12.
Curva 13: Rápido y leve giro a 300 Km/h.
Curva 14: Fuerte frenada para reducir de séptima a segunda a casi 100 Km/h.
Curva 15: Terminando la zona de Rivazza, esta última curva no será muy diferente a la anterior. No más de 120 Km/h.
Curvas 16 y 17: La Variante Bassa es algo complicada. Llegas a casi el máximo y tienes que reducir a primera o segunda, a 90 Km/h para la curva 16 y unos 100 Km/h para la 17.

Evoluciona tu monoplaza

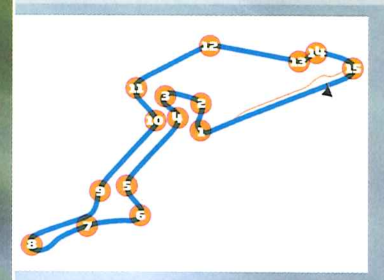
Es muy común en este tipo de juegos que puedas variar aspectos de la configuración, como la inclinación de los alerones, el tipo de ruedas, la relación de marchas, etc. Pero no todo el mundo tiene los conocimientos o las ganas de andar cambiando el grado de inclinación del alerón frontal izquierdo, de un 15% a un 17% por cada vuelta de prueba. Por eso, los programadores del Studio Liverpool han incluido un modo en el que los ingenieros de tu escudería harán esto por ti y te dejarán la configuración recomendada a tu modo de conducción y las exigencias de cada circuito. Configuración que, por supuesto, podrás modificar a tu antojo y libremente una vez completada la evolución en cada circuito. Una vez iniciada la evolución, te pedirán que corras una serie de vueltas con unos ajustes determinados. Es importante que las vueltas sean lo más perfectas posibles, para que los ajustes sean fiables. Cuando termines las vueltas, te volverán a lanzar a la pista con otros ajustes. Finalizada la ronda, los ingenieros te preguntarán si estás más contento con esta evolución o la anterior. Así, prueba tras prueba lograrás un afinado del monoplaza realmente bueno y sin preocuparte de las complicadas opciones. Eso sí, la única forma de tener libre acceso a estas opciones, es completando la evolución de cada circuito.

Línea de carrera y marcadores FCV

Las ayudas de conducción te echarán un cable a la hora de aprenderte los circuitos, proceso fundamental para lograr los mejores tiempos. Si bien es cierto que te puedes aprovechar de la frenada y el giro automáticos, jugar así pierde toda la gracia. Nosotros recomendamos usar la línea de trazada virtual (línea de carrera), ya que te indicará en todo momento por dónde has de rodar. De color verde te marcará el camino a seguir. Si has de frenar, se volverá de un rojo más intenso en función de la fuerza de la frenada. Y si lo que tienes que hacer es levantar el pie del acelerador, el color será verde claro. Sin embargo, la ayuda más interesante es el nuevo marcador FCV (Frenada, Curva y Vértice). En cada curva, aparecerán marcados estos tres puntos, de manera que tendrás que frenar en cuanto pases por la «F» hasta la velocidad adecuada, que vendrá marcada con la «C», mantenerla, y volver a acelerar al superar la curva, marcado con la «V». Pasa siempre por encima de los puntos para conseguir una buena trazada.



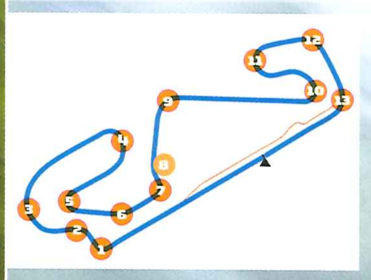
5. GP DE EUROPA - NURBURGRING



VUELTAS 60
CURVAS 15
LONGITUD 5,148 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'29"468 (2004)
RECORRIDO TOTAL 308,863 KM

Curvas 1 y 2: Ambas curvas son muy lentas y pueden formar cuellos de botella peligrosos en la salida. Si vienes de una vuelta completa, llegarás al máximo teniendo que reducir a tope. Primera marcha a 75 Km/h. La segunda curva permite pasar algo más rápido, 120 Km/h como mucho.
Curvas 3 y 4: Otra sucesión de curvas lentas. 80 Km/h para la tercera y no más de 110 Km/h para la cuarta.
Curva 5: Frenada moderada. Toma está curva a no más de 200 Km/h.
Curva 6: Algo más cerrada que la anterior, este giro te permite como mucho 120 Km/h.
Curva 7: Frenada fuerte. Llegas al punto de frenada casi al máximo, teniendo que reducir hasta los 95 Km/h en segunda.
Curvas 8 y 9: Rápida sucesión de curvas a izquierda y derecha a unos 260 Km/h. Cogiendo una buena trazada se hacen casi en línea recta.
Curva 10: Tras la recta, este punto supone una frenada fuerte, teniendo que reducir hasta los 140 Km/h.
Curva 11: No te confíes por la recta y no entres a más de 160 Km/h.
Curva 12: Rapidísimo giro a derecha de casi 290 Km/h.
Curvas 13 y 14: Tras la rápida sección anterior, este punto supone una reducción a casi 110 Km/h para la curva 13, pero una salida bastante rápida para la 14. Entra a no más de 190 Km/h
Curva 15: Lento giro de no más de 115 Km/h y recta de meta.

6. GP DE ESPAÑA - MONTMELÓ



VUELTAS 66
CURVAS 13
LONGITUD 4,627 KM
MEJOR VUELTA G. FISICHELLA 1'15"641 (2004)
RECORRIDO TOTAL 305,256 KM

Curvas 1 y 2: Supone un giro a derecha de 140 Km/h para entrar casi inmediatamente en Renault a 190 Km/h.
Curva 3: Rápido tramo en el que podrás pisarle hasta los 230 Km/h durante el giro y a fondo durante la recta.
Curva 4: Reduce hasta los 130 Km/h. Tírate al interior de la curva para salir por el exterior durante la recta. En la recta, cámbiate lentamente al lado derecho de la pista.
Curva 5: De nuevo, frenada fuerte hasta los 100 Km/h y un tramo algo más rápido por delante.
Curva 6: Amplio giro de unos 260 Km/h
Curvas 7 y 8: Reduce hasta los 140 Km/h y tírate hacia la octava a unos 200 Km/h.
Curva 9: A tope en la recta y frenada hasta los 220 Km/h en este giro.
Curva 10: De nuevo a tope durante la recta y frenada hasta los 110 en La Caixa.
Curva 11: Durante la subida podrás pisarle hasta los 220 Km/h de nuevo, pero pasa por el punto de frenada a no más de 115 Km/h o te irás contra el público.
Curvas 12 y 13: A partir de este punto, si haces la trazada correctamente, podrás ir pie a fondo hasta llegar de nuevo a la primera curva tras pasar la recta de meta. Ambas curvas se toman a unos 240 Km/h.

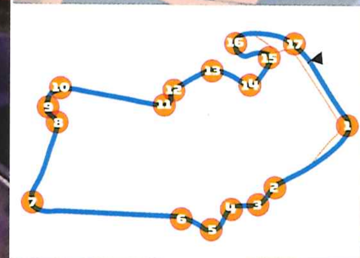
7. GP DE MÓNACO - MONTECARLO



VUELTAS 78
CURVAS 16
LONGITUD 3,340 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'14"439 (2004)
RECORRIDO TOTAL 260,520 KM

Sainte Devote: En esta primera curva, y como en casi todas las de este Gran Premio (menos la del túnel), tendrás que reducir hasta segunda marcha y atacarla a no más de 90 Km/h.
Beau Rivage y Massanet: Sucesión de tres leves giros a cada cuál más rápido. Se pueden enlazar casi en línea recta, entrando a unos 220 Km/h en el primero y saliendo del tercero a unos 270 km/h.
Casino y Mirabeau: Reduce a 120 km/h para girar en Casino y aprovecha la recta del Mirabeau para ganar alguna posición si has apurado un poco en el giro de Casino.
Loews: Se compone de tres cerradísimas curvas que tendrás que tomar en primera y prácticamente parado. No pases a más de 50 Km/h. Tampoco trates de adelantar.
Portier: Otro lento giro para realizar a no más de 90 Km/h. Sal tan rápido como puedas para lanzarte hacia el túnel.
Túnel: La zona más rápida del circuito. Entra por el lado izquierdo y pégate al derecho para hacer el giro. Pasarás por el túnel a casi 300 Km/h. Tendrás que frenar a fondo un poco después de salir del túnel.
Chicane de Nouvelle: No hace falta recordar que para atacar esta chicane tendrás que tomarla prácticamente parado.
Tabac: Pisa a fondo hasta Tabac, donde tendrás que reducir a 150 Km/h.
Piscine: Este tramo permite tomarlo a 190 Km/h para la primera curva y 180 Km/h para la segunda. Pisa a fondo durante la recta que marca el segundo sector y reduce a segunda para atacar la siguiente curva.
La Rascasse y Anthony Noghes: Antes de la recta de meta, otras dos lentísimas curvas de primera marcha. Tómalas, como mucho, a unos 80 Km/h.

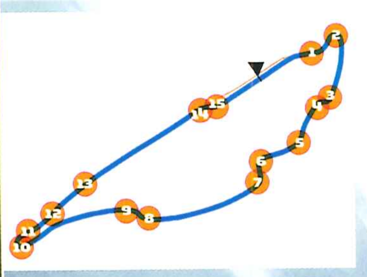
8. GP DE GRAN BRETAÑA - SILVERSTONE



VUELTAS 60
CURVAS 17
LONGITUD 5,141 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'18"739 (2004)
RECORRIDO TOTAL 308,355 KM

Curva 1: La primera curva de Silverstone es bastante rápida, llegando a unos 300 Km/h y teniendo que reducir a 230 Km/h.
Curvas 2 y 3: En el primer giro de Maggots entras casi a tope, sobre los 290 Km/h pero tendrás que frenar ligeramente para el segundo giro. Como mucho a 260 Km/h.
Curvas 4 y 5: Reduce a 220 Km/h para entrar en Brecketts y a 170 Km/h para Chapel.
Curva 6: En función de cómo salgas de Chapel, podrás llegar a este giro hasta un máximo de 230 Km/h.
Curva 7: A fondo durante la recta, frenada hasta 190 Km/h al entrar en Stowe y de nuevo a tope durante la siguiente recta.
Curvas 8 y 9: Frena casi a tope para atacar Vale a no más de 90 Km/h. Aprovecha todo el interior de la curva para salir lo más rápido posible.
Curva 10: Si has trazado bien la zona de Vale, podrás hacer este giro a 230 Km/h.
Curvas 11 y 12: Tras otra recta a fondo, otra frenada casi a fondo. Entra a 110 Km/h en la curva 11 y písale a tope a la salida para pasar casi en línea recta por la curva 12. No tendrás tiempo de acelerar lo suficiente como para salirte.
Curva 13: Rápida curva de 230 Km/h.
Curva 14: Algo más lenta y cerrada que la anterior, reduce aquí a 170 Km/h.
Curvas 15 y 16: Brooklands supone reducir por debajo de 100 Km/h para salir lo mejor posible hacia Luffield y pasarla a unos 140 Km/h. A partir de aquí, pie a fondo hasta la meta.
Curva 17: Si aprovechas todo el interior del giro, podrás pasar a tope por esta zona.

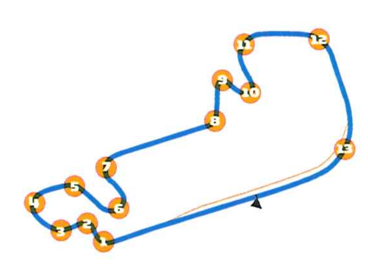
9. GP DE CANADÁ - MONTREAL



VUELTAS 70
CURVAS 15
LONGITUD 4,361 KM
MEJOR VUELTA R. BARRICHELO 1'13"622 (2004)
RECORRIDO TOTAL 305,270 KM

Curvas 1 y 2: Como es habitual, la primera curva supone una fuerte frenada. Reduce hasta los 130 Km/h. La segunda curva, mucho más cerrada, supone abordarla a no más de 70 Km/h.
Curvas 3 y 4: A la tercera curva podrás entrar a unos 250 Km/h pero reduce rápidamente a 150 Km/h para entrar en la cuarta curva, o te irás directo al césped.
Curva 5: Rápido giro a 260 Km/h.
Curvas 6 y 7: Tras completar el primer sector, reduce a unos 90 Km/h para entrar en la sexta curva. Podrás salir rápido, ya que la séptima te permite pasarla a unos 140 Km/h.
Curvas 8 y 9: Llegarás a este punto prácticamente a tope, así que lo recomendable sería una frenada también a tope, pero si coges bien el vértice de estas curvas podrás pasar a unos 120 Km/h por la octava y a algo más de 150 Km/h por la novena.
Curva 10: Cerradísima horquilla por la que deberás pasar a no más de 50 Km/h.
Curvas 11, 12 y 13: Ligerísimos giros que no te supondrán apenas pérdida de velocidad. Puedes ir a fondo, llegando incluso a los 330 Km/h al final de la recta. No apures mucho o te saltarás la siguiente chicane, con la consiguiente penalización.
Curvas 14 y 15: Ataca la chicane a 140 Km/h apurando al máximo los pianos pero sin salirte, ya que podrías ser penalizado.

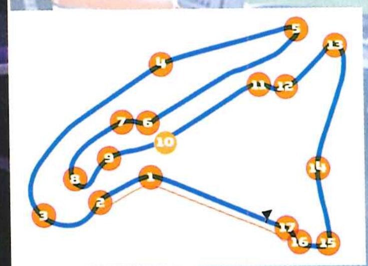
10. GP DE EE.UU. - INDIANÁPOLIS



VUELTAS 73
CURVAS 13
LONGITUD 4,192 KM
MEJOR VUELTA R. BARRICHELO 1'10"399 (2004)
RECORRIDO TOTAL 306,016 KM

Curvas 1 y 2: Dos curvas casi idénticas y casi en forma de «L». Puedes abordar ambas a no más de 125 Km/h.
Curva 3: Curva algo más rápida y mucho más abierta. Permite el paso a unos 200 Km/h.
Curva 4: Entra pegado al interior para poder abrirte a la salida. Como mucho, 140 Km/h.
Curva 5: Llegando por el exterior y tirándote justo al vértice, podrás entrar a unos 240 Km/h.
Curva 6 y 7: Sucesión de curvas lentas a izquierda y derecha respectivamente. Ambas se pueden tomar a unos 110 Km/h.
Curva 8: A este punto llegas a tope desde la recta, así que presta atención a los frenos. Toma la curva a 110 Km/h.
Curvas 9 y 10: Sucesión de curvas muy lentas y cerradas. Ambas se deben tomar a no más de 60 Km/h.
Curva 11: Amplia curva abordable a unos 130 Km/h. Desde aquí, salvo una ligerísima frenada (basta con levantar un poco el pie) en la siguiente curva, irás a tope hasta la recta de meta.
Curvas 12 y 13: Levanta un poco el pie para no entrar del todo a tope. A unos 275 Km/h pasarás bien. Una vez salgas de la curva 12, ve a fondo hasta completar la vuelta.

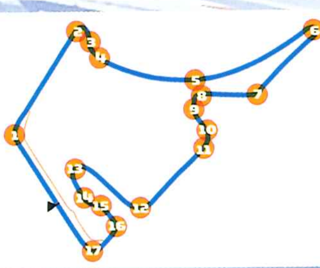
11. GP DE FRANCIA - MAGNY COURS



VUELTAS 70
CURVAS 17
LONGITUD 4,411 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'15"377 (2004)
RECORRIDO TOTAL 308,586 KM

Curvas 1 y 2: Tanto si vienes en vuelta lanzada o si acabas de salir, estas dos primeras curvas podrás hacerlas casi a tope. No pases de 280 Km/h en ninguna de las dos.
Curva 3: Amplia curva no muy cerrada que te permitirá recorrerla a unos 210 Km/h.
Curva 4: Leve giro a derecha por el que puedes pasar pie a fondo. Ojo con la siguiente frenada.
Curva 5: Písale bien al freno y reduce rápidamente a primera. Tendrás que tomar esta curva a no más de 60 Km/h.
Curvas 6 y 7: Rápida chicane de unos 230 Km/h. No tendrás que reducir demasiado desde la recta.
Curva 8: De nuevo, otra lenta curva de 180° (como su nombre indica) para tomar en primera a 55 Km/h.
Curva 9: Leve giro a derechas. Entra por el interior y sigue recto. Saldrás pegado al exterior del siguiente tramo. No pases a más de 200 Km/h.
Curva 10: Otro leve giro, esta vez a izquierda. 250 Km/h es el límite de velocidad.
Curvas 11 y 12: Sucesión muy rápida. Podrás entrar a 205 Km/h y salir a unos 230 Km/h.
Curva 13: Fuerte frenada hasta ajustarte a los 100 Km/h que pide este giro.
Curva 14: Ni frenes. Haciendo la trazada correcta, como mucho, tendrás que levantar un poco el pie.
Curva 15: Lento giro de unos 70 Km/h. Aprovecha bien el exterior del siguiente tramo para coger ángulo para la siguiente chicane.
Curvas 16 y 17: Como siempre, apura los pianos sin llegar a salirte para evitar penalizaciones. No pases a más de 75 Km/h.

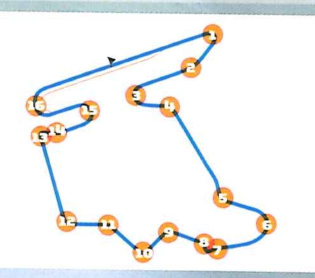
12. GP DE ALEMANIA - HOCKENHEIM



VUELTAS 67
CURVAS 17
LONGITUD 4,574 KM
MEJOR VUELTA K. RÄIKKÖNEN 1'13"780 (2004)
RECORRIDO TOTAL 306,458 KM

Curva 1: La primera curva de este circuito supone una frenada media. Podrás pasar a unos 210 Km/h sin problema.
Curvas 2 y 3: Tras otra larga recta, esta vez sí, una fuerte frenada. Reduce hasta los 90 Km/h como mínimo.
Curvas 4 y 5: Leve giro a izquierda por el que tomando la trazada correcta no necesitará ni un toque de freno.
Curva 6: Horquilla a derecha. Reduce hasta los 55 Km/h.
Curva 7: Rapidísimo giro que sólo necesitará que levantes el pie del acelerador (¡O que quites el dedo del botón!)
Curvas 8 y 9: Reduce hasta segunda marcha para atacar esta curva a no más de 85 Km/h.
Curvas 10 y 11: Consigue la trazada perfecta y podrás tomar ambas curvas a unos 200 Km/h.
Curva 12: Reduce hasta los 200 Km/h.
Curva 13: Esta curva engaña cuando la ves desde la cabina del monoplaza. No te lances a más de 100 Km/h y tírate bien al interior.
Curvas 14 y 15: Tras un breve tramo algo más rápido, frena hasta los 110 Km/h para salvar esta zona.
Curvas 16 y 17: Ambos giros, casi idénticos, permiten una velocidad máxima de 140 Km/h.

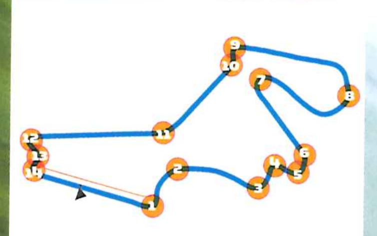
13. GP DE HUNGRÍA - HUNGARORING



VUELTAS 70
CURVAS 16
LONGITUD 4,381 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'19"071 (2004)
RECORRIDO TOTAL 306,663 KM

Curva 1: Ataca este primer giro unos 100 Km/h.
Curva 2: Mucho más rápida, esta curva se deja pasar casi en línea recta a unos 240 Km/h.
Curva 3: Otro cerrado giro de 100 Km/h.
Curva 4: De nuevo, algo más amplia, esta curva podrás abordarla a unos 230 Km/h.
Curva 5: Consiguiendo una buena trazada, podrás salvar esta zona a unos 200 Km/h como máximo.
Curva 6: Amplia pero larga curva. Frena hasta los 140 Km/h para no salirte de la trazada.
Curvas 7 y 8: Entra a la primera curva a unos 90 Km/h y sal de la segunda a unos 125 Km/h. Aprovecha los pianos para raspar unas centésimas.
Curvas 9 y 10: Sucesión a izquierda y derecha respectivamente. Casi iguales, tendrás que tomar ambas curvas a 145 Km/h.
Curva 11: Leve giro a izquierda de unos 245 Km/h.
Curva 12: Otro leve giro, esta vez a derecha, a no más de 200 Km/h.
Curva 13: Llegas a esta zona a casi 290 Km/h. Apura la frenada hasta los 85 Km/h.
Curva 14: Tras la anterior frenada no te dará tiempo a coger demasiada velocidad. Sólo levanta un poco el pie antes de empezar a girar.
Curvas 15 y 16: Ambas muy similares, podrás atacarlas a 95 Km/h y 110 Km/h respectivamente.

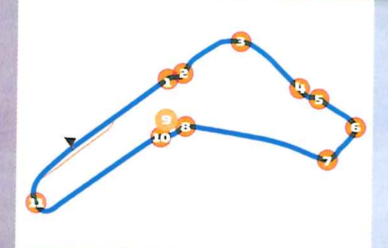
14. GP DE TURQUÍA - ISTAMBUL PARK



VUELTAS 58
CURVAS 14
LONGITUD 5,338 KM
MEJOR VUELTA J.P. MONTOYA 1'24"770 (2005)
RECORRIDO TOTAL 309,356 KM

Curva 1: Comienza tomando esta primera curva a 110 km/h. Ciérrate tanto como puedas para poder abrirte en la siguiente y ganar velocidad.
Curva 2: Si has salido bien de la curva anterior, podrás pasar por aquí a unos 230 km/h y acelerando.
Curva 3: Fuerte frenada hasta los 130 km/h.
Curvas 4 y 5: Otra leve frenada para situarte en los 100 km/h para el primer giro y 125 km/h para el segundo.
Curva 6: No habrás cogido velocidad suficiente como para salirte. Simplemente sigue la trazada.
Curva 7: Curva cerrada a derecha. Entra como mucho a 110 Km/h.
Curva 8: Llegarás a unos 290 Km/h. Reduce hasta los 250 Km/h y procura mantenerlo durante toda la trazada.
Curvas 9 y 10: Un buen frenazo acompañado de una reducción a segunda te permitirá tomar ambas curvas a unos 120 Km/h.
Curva 11: Pie a fondo. Para ello aprovecha bien el interior del vértice y el exterior de la siguiente recta.
Curvas 12, 13 y 14: Esta serpiente final no te dejará pasar a más de 90 Km/h para la primera curva y 120 Km/h para las dos siguientes. Ojo con los frenos al llegar.

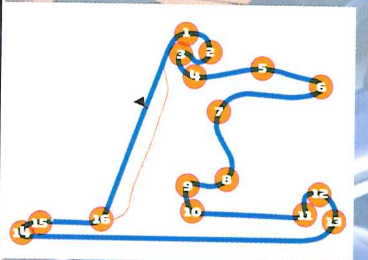
15. GP DE ITALIA - MONZA



VUELTAS 53
CURVAS 11
LONGITUD 5,793 KM
MEJOR VUELTA R. BARRICHELO 1'21"046 (2004)
RECORRIDO TOTAL 306,720 KM

Curvas 1 y 2: Ojo con la primera chicane. Si te descuidas pasarás recto y te penalizarán. Atácala a unos 90 Km/h como mucho.
Curva 3: Al salir de la anterior curva, no sueltes el acelerador hasta la curva 4. Por aquí pasarás como un cohete.
Curvas 4 y 5: Cuidado con la variante. Llegarás a unos 330 Km/h y tendrás que reducir hasta los 100 Km/h en segunda para no acabar en la pucelana.
Curvas 6 y 7: Tras otro tramo bastante rápido, reduce hasta los 160 Km/h. Ambas curvas son prácticamente idénticas.
Curvas 8, 9, y 10: Entra en la primera curva a unos 140 Km/h. Esto te permitirá coger la Variante Ascari por encima de los 200 Km/h.
Curva 11: Curva Parabólica, como su propio nombre indica. Se cierra al entrar pero se abre a medida que sales. Entra a 160 Km/h y al salir, no levantes el pie hasta llegar de nuevo a la primera curva.

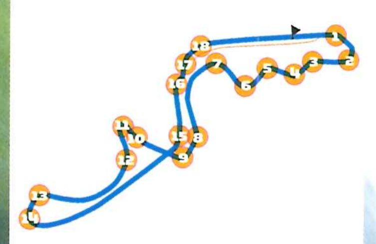
16. GP DE CHINA - SHANGAI



VUELTAS 56
CURVAS 16
LONGITUD 5,451 KM
MEJOR VUELTA M. SCHUMACHER 1'32"238 (2004)
RECORRIDO TOTAL 305,066 KM

Curvas 1, 2 y 3: Tras la recta de meta, entras en una espiral de curvas de media velocidad. Ataca la primera a algo menos de 240 Km/h y rápidamente reduce a 120 Km/h para la segunda y tercera.
Curva 4: Amplia curva en la que no tendrás tiempo de acelerar lo suficiente como para salirte. En cualquier caso no pases de los 240 Km/h.
Curva 5: Leve giro a derecha que te permitirá colocarte en el exterior de la siguiente curva. Hazlo a fondo.
Curva 6: Horquilla de segunda marcha. Entra a 100 Km/h como máximo.
Curvas 7 y 8: Sucesión de rápidos giros que te permitirán salvarlos a unos 230 Km/h.
Curvas 9 y 10: Sucesión algo más lenta que la anterior, y sobre todo más cerrada. No pases de 140 Km/h en ninguna de las dos curvas.
Curva 11: Cerradísima curva a izquierda. No entres a más de 85 Km/h.
Curvas 12 y 13: Después de la curva 11, no irás con demasiada velocidad. Pisa a fondo y levanta el pie ligeramente cuando vayas a salir de la curva 13. Vuelve a pisarle cuando estés pasando por encima del piano.
Curva 14: Llegarás a esta curva al máximo de tu monoplaza, así que frena con antelación. Toma la curva a no más de 80 Km/h.
Curva 15: Sal a tope de la curva 14 y pégate al interior de esta curva. Pie a fondo.
Curva 16: Reduce hasta los 160 Km/h y písale hacia la recta de meta.

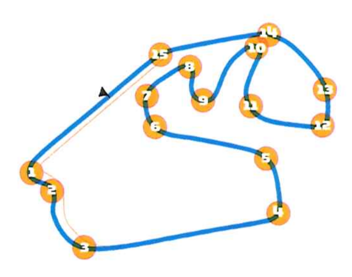
17. GP DE JAPÓN - SUZUKA



VUELTAS 53
CURVAS 18
LONGITUD 5,807 KM
MEJOR VUELTA K. RÄIKKÖNEN 1'31"540 (2005)
RECORRIDO TOTAL 307,573 KM

Curva 1: Reduce hasta los 250 Km/h. No salgas acelerando a tope de esta curva ya que la siguiente es más lenta.
Curva 2: Apura hasta los 160 Km/h para salir lo más rápido posible hacia la curva 3.
Curvas 3, 4 y 5: Sucesión de tres rápidas curvas en forma de «S» por las que podrás pasar a un máximo de 200 Km/h. No te salgas de la trazada o perderás muchísimo tiempo.
Curva 6: Última curva de la sucesión de «S», algo más lenta. Atácala a 160 Km/h.
Curva 7: Giro de 200 Km/h. Ciérrate al salir de la curva para coger mejor ángulo para la siguiente.
Curva 8: Otro rápido giro a 215 Km/h.
Curva 9: Reduce hasta los 130 Km/h y pisa a fondo al salir.
Curva 10: Ligero giro a derecha de 270 Km/h.
Curva 11: Horquilla de, como máximo, 70 Km/h en primera. Sal a fondo.
Curva 12: Pasa a fondo por este punto. Siguiendo la trazada no tendrías ni que frenar.
Curvas 13 y 14: Reduce hasta los 200 Km/h al entrar en la primera curva y hasta los 150 Km/h para entrar en la segunda.
Curva 15: Pasarás a tope por debajo del túnel. Pisa ligeramente el freno o levanta un poco el pie para entrar a unos 290 Km/h en esta zona.
Curvas 16 y 17: Llegarás a esta chicane a unos 300 Km/h. Tendrás que apurar la frenada a algo menos de 60 Km/h si no quieres pasarla de largo. Sal a tope.
Curva 18: Tras la chicane, pasarás por este punto casi a tope. No superes los 280 Km/h.

18. GP DE BRASIL - C. CARLOS PACE



VUELTAS 71
CURVAS 15
LONGITUD 4,309 KM
MEJOR VUELTA J. P. MONTOYA 1'11"473 (2004)
RECORRIDO TOTAL 305,909 KM

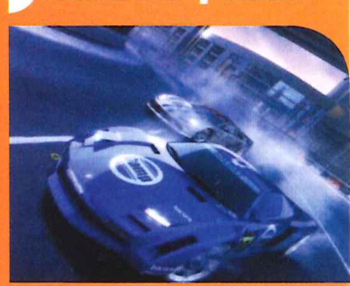
Curvas 1 y 2: Entra en la primera curva a 100 Km/h y sal hacia la segunda acelerador a fondo para entrar a 150 Km/h.
Curva 3: Rapidísimo giro de 230 Km/h. No levantes el pie hasta llegar a la próxima curva.
Curva 4: Reduce hasta los 140 Km/h
Curva 5: Algo más amplia que la anterior, esta curva permite acelerar hasta los 240 Km/h.
Curvas 6 y 7: Sucesión de dos largas curvas que podrás tomar hasta un máximo de 205 Km/h.
Curvas 8 y 9: Otra sucesión, esta vez de dos curvas más lentas y cerradas. No entres en ninguna de las dos a más de 90 Km/h.
Curva 10: Fuerte frenada hasta los 80 Km/h en primera.
Curva 11: Tírate al interior de la curva aprovechando al máximo el piano y saliendo a tope. Podrás pasar a unos 235 Km/h.
Curva 12: De unos 260 Km/h que cogerás, toma la recta a 110 Km/h para atacar la curva. ¡Ya puedes frenar bien!
Curva 13: Desde la salida de la curva 12 puedes ir a tope hasta llegar a la curva 14.
Curvas 14 y 15: Rapidísimas curvas que te permitirán ir con el pie a fondo casi todo el tramo. Al salir de la curva 14 échate al exterior y vuelve a tirarte al interior al entrar en la 15. Así aprovecharás al máximo la trazada.

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre, o manda un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUÉ...?



... Bandai Namco lanzará en Japón una nueva entrega de Ridge Racer para PlayStation Portable? Incluirá circuitos de Ridge Racer Revolution, Rage Racer y R4 y 62 vehículos diferentes, ocho de ellos totalmente nuevos.

... los programadores de Sega han confirmado que la versión para PS3 de Virtua Fighter 5 ya se encuentra en estado jugable? Es curioso, sobre todo porque la versión recreativa acaba de salir en Japón (día 12 de julio).

... Sony C.E. está buscando con urgencia todo tipo de programadores y diseñadores para una entrega en PlayStation 3 de la saga WipEout?

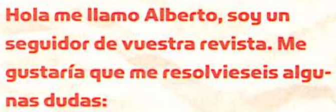
... Daisuke Uchiyama, productor jefe de Bandai Namco, ha confirmado que están desarrollando la cuarta entrega de Soul Calibur? Eso sí, aún no se sabe para qué plataforma.

GRAN TURISMO 4 PARA PSP

Hola, me llamo Borja y es la primera vez que os escribo.
1.- ¿Se sabe algo de *Gran Turismo 4* para PSP? ¿Sabéis cuándo saldrá?
2.- ¿Habrá Tourist Trophy para PSP?
3.- ¿Se sabe algo sobre un nuevo *Need For Speed* para PlayStation 2? ¿Y para PSP?
Borja Álvarez dos Santos, Oviedo (Asturias).

1.- Después de ser anunciado junto con la consola en el **Tokyo Game Show** del pasado año, la versión portátil de *GT4* ha desaparecido totalmente entre una nube de continuos retrasos.
2.- Suponemos que hasta que no terminen con la conversión de *GT4* para **PSP**, **Polyphony Digital** no pensará en otros títulos para la portátil de **Sony**.
3.- Acaba de ser anunciada una nueva entrega de la saga de conducción de **Electronic Arts**. Se llamará *Need For Speed Carbono* y saldrá tanto para **PlayStation 2** y **PSP**, como para **PS3**. Incluirá modo de juego On-line para las consolas de sobremesa y ya se ha confirmado que no utilizará el sensor del mando de **PlayStation 3**.





FECHA DE LANZAMIENTO DE PS3

Hola me llamo Alberto, soy un seguidor de vuestra revista. Me gustaría que me resolvieseis algunas dudas:
1.- PS3, ¿cuándo saldrá definitivamente? ¿cuánto costará y con qué juegos aparecerá?
2.- ¿Cuándo saldrá *Pro Evolution Soccer 6*? ¿Cuál me recomendáis, *PES6* o el del Mundial y los demás juegos de fútbol de EA?
Alberto Freire Bolaños, vía e-mail.

1.- Aunque aún no está totalmente confirmado por **Sony**, la fecha de lanzamiento de **PlayStation 3** se ha situado el 17 de noviembre de 2006. Todo parece indicar que se venderá por el precio de 499 y 599 Euros, dependiendo del modelo elegido. Entre sus primeros lanzamientos, estarán *Warhawk, Genji 2, F1 06* y *Heavenly Sword.*
2.- **Konami** lanzará la última entrega de *Pro Evolution Soccer* en octubre. Te recomendamos, por su casi inalcanzable jugabilidad, que esperes hasta la aparición del simulador de **Konami**.

TEKKEN DARK RESURRECTION EN PS2

Hola, me llamo Germán. Quería haceros unas cuantas preguntas:
1- ¿Sabéis si habrá un *StarWars Battlefront 3* para PS2?
2- ¿Habrá un *StarWars 4* (como el *Episodio III* pero del *Episodio IV*)?
3-¿Sacarán *Tekken Dark Resurrection* de PSP para PS2?
Germán Morales Rosa, vía e-mail.



1.- Teniendo en cuenta que aún no ha sido anunciado y que **PlayStation 3** llegará al mercado antes de terminar el año, es muy probable que, en el caso de aparecer un nuevo *Battlefront*, lo haga directamente en la nueva consola de **Sony**.
2.- Somos incapaces de asegurar o negar rotundamente la aparición de un título como ése, pero por ahora lo único relacionado con *StarWars* que vas a encontrar para **PS2** es *Lego Star Wars* (te aseguro que no te arrepentirás si te lo compras).
3.- Es posible que **Namco Bandai** siga los pasos de **Rockstar** con *GTA: Liberty City Stories* y versione su título para **PS2**, pero por ahora no parece muy posible.

LA GRAN DUDA

Con la aparición de PlayStation 3 en navidades, ¿tendremos que guardar nuestra PS2 en el armario?
Os aseguramos que le queda mucha vida a PlayStation 2; aún se encuentran en desarrollo bombazos de la talla de Final Fantasy XII o God Of War II. Mientras arranca PlayStation 3, con títulos que no aprovecharán totalmente su hardware, disfrutaremos de los mejores títulos creados para PlayStation 2, ahora que los programadores conocen su interior a la perfección.

DUDAS MENORES



¿SALDRÁ ALGUNA nueva entrega de TimeSplitters?
Lo más parecido será la nueva creación de los británicos Free Radical: Haze. Será un shooter en primera persona de lo más futurista para PlayStation 3.



¿PODRÉ JUGAR con PS3 aunque no disponga de un televisor de alta definición?
Por supuesto, aunque te aseguramos que en un televisor «normal» vas a perderte muchísimos detalles y la calidad de los juegos será peor.



¿QUÉ SE sabe de Need For Speed Carbono?
Saldrá en PlayStation 3, PS2 y PSP, y su principal novedad será que tendrás que competir tanto en ciudad como a lo largo de peligrosos cañones.



¿LLEGARÁ EL juego Persona 3 a nuestro país?
El día 13 de julio se lanzó en Japón y la propia Atlus será la encargada de distribuir el juego en EE.UU., pero de su lanzamiento en España no se sabe nada de nada.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Moda - Cómic - Viajes

Melendi se escucha y se juega en PlayStation Portable

ÉL MISMO TE CUENTA CÓMO HACERLO

SILENT HILL
JUEGOS VS. PELÍCULA



VIAJES
DA LA VUELTA AL MUNDO
POR SÓLO 60 EUROS



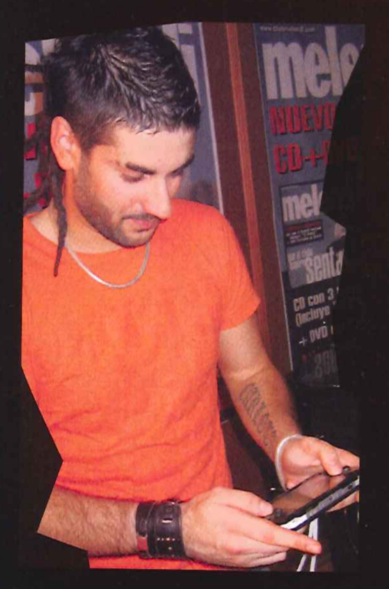
Moda

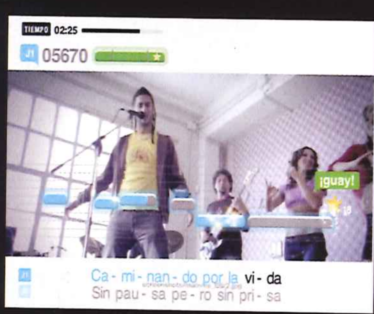
TODO LO QUE NECESITAS PARA COMBATIR EL CALOR

POR
ANA MÁRQUEZ

Melendi

EL CANTANTE ASTURIANO NOS CUENTA Y NOS MUESTRA CÓMO HA SIDO SU EXPERIENCIA COMO PERSONAJE DEL VIDEOJUEGO GANGS OF LONDON PARA PSP. UN PROYECTO SIN PRECEDENTES POR PARTE DE SONY C.E. ESPAÑA











MÚSICA-JUEGO

Melendi ha compuesto una canción titulada Gangs Of London y las imágenes que podéis ver son del rodaje del videoclip, que está ambientado en la mafia londinense del juego. No se incluye en dicho título, pero podrás descargártelo muy pronto en los PlayStation Spot.

ENGANCHADO A PLAYSTATION

Hace unos ocho meses fuimos a su entrega de siete discos de Platino por sus dos álbumes (Que El Cielo Espere Sentao y Sin Noticias De Holanda) y pudimos verle jugando con una PSP. Además, Gangs Of London no es su primera incursión en el mundo de los videojuegos, en SingStar Pop se incluyeron tres canciones suyas.

Que el mundo de la música cada vez está más unido al de los videojuegos ya es una realidad. Y Sony C.E. ha hecho lo impensable, convertir en personaje de *Gangs Of London* a Melendi. *«Me encantó el papel, bueno más bien me fascinó la posibilidad de hacer de malo, malísimo en un videojuego. ¡Es como hacer una película! Te caracterizan poligonalmente, te meten en la piel de otro... y te transformas».* Hace apenas cinco meses viajó a Londres, a la sede de London Studio (compañía de programación del título) y *«allí me pusieron unos aparatos que te sacan mil fotos por segundo para capturar todos tus movimientos, y ¡me han reproducido tal cual como soy! Con mis rastas, los piercing y mis tatuajes, fallos incluidos. Me pusieron en paños menores y me fotografiaron íntegramente (risas)».* Encarna a un traficante, un tratante de blancas, que el jugador deberá eliminar al comienzo del juego, aunque después podrá ser controlado en el denominado modo Libre. Pero su participación con *Gangs Of London* no termina



MAKING OF

A Londres que se fue, a la sede de London Studio. Allí se sometió a una minuciosa sesión de motion capture para poder digitalizarle posteriormente en el juego. Como se puede ver en las imágenes de la derecha, el Melendi ficticio es exactamente igual al de carne y hueso.

aquí, *«me propusieron la idea de hacer una canción titulada como el juego que, aunque no se incluye en el título, podrás descargártela gratis en los PlayStation Spot y se oirá a partir de finales de julio en la radio»*. Y, claro, no podía faltar el *videoclip*, ambientado en la mafia londinense, *«trata de que una mafia me secuestra, me tortura y la letra dice (se pone a cantar) "no pienses que es tan fácil hablar conmigo, tengo el alma invisible entre ellos escondido..."»*. Sin duda, se le ve emocionado con este proyecto, *«un fan de los videojuegos siempre sueña con verse dentro de un juego...»*. Le apasiona *Pro Evolution Soccer*, lleva su PSP a todas partes... *«creo que por eso Sony pensó en mi»*.

UN FAN DE LOS VIDEOJUEGOS SIEMPRE SUEÑA CON VERSE DENTRO DE UN JUEGO

TEXTO POR ANA MÁRQUEZ

GUARANÁ

Súbete a su furgoneta y enamórate

Un inicio fuerte, una etapa volátil con el tercer disco y ahora de cinco pasáis a ser un dúo. ¿Qué os ha pasado en estos dos últimos años?

Ha sido una época de reciclaje y de recargar pilas. Hemos cambiado de discográfica, de editorial y entre nosotros...

Pues sí sólo somos dos...

Ya con el segundo disco, el batería y el bajista abandonaron el barco por no aguantar la noche y el ritmo «guaraní». Y ahora, con *La Furgoneta Del Amor*, queríamos buscar nuevos sonidos y el percusionista ya no encajaba.

¿Por qué?

Ya no nos interesan tanto los sonidos latinos, son siete años con ese «chunda, chunda» de la percusión y estábamos cansados.

Entonces, ¿qué sonidos habéis buscado para este cuarto disco?

Realmente no hemos buscado, nos los han dado las canciones. Ha sido todo mucho más directo, según nos iban saliendo los temas iban saliendo los sonidos. Es menos latino, un poco más acústico y mucho más *pop-rock*. Algunas de las anclas que teníamos, las hemos subido y el barco ha zarpado más libre que nunca.

¿Presiona el éxito de canciones como *Noche en vela*?

No, al revés, te crece el orgullo de querer superarte. Ya nos pasó con el primer disco, *En la casa de Inés*, y luego vino *Noche en vela*. Y este disco está lleno de buenas canciones para poder superarlas.

¿Y qué canción creéis que puede convertirse en *single* estrella?

Eso lo decide el público. Con *Noche en vela*, al principio de sacar el disco, la gente no la veía como *single* por ser una canción lenta y, mira, han pasado dos años y se sigue escuchando.

Una canción para el desamor...

Amantes que se toman un tiempo, ayuda a abrir los ojos a la persona que ha sido dejada. O *Nueva York*, que es una historia muy humana.

¿Y para el inicio de una relación?

Fuego, trata de la pasión, del momento en que vas a conseguir lo que quieres.

Un juego que llevaréis este verano en «La Furgoneta del Amor».

Formula 1 06.

VIDA Y MILAGROS

COMPONENTES
Juanra, voz solista.
David, guitarra.

DESTACARON POR
Un single poema, En la casa de Inés (2000).

DE QUÉ VAN
Románticos sin compromiso.

Nº DISCOS
Cuatro: El Efecto Guaraná (2000), Vampiros En La Habana (2002), Guaraná (2004) y La Furgoneta Del Amor (2006).

ÚLTIMO TRABAJO
Más libres que nunca, algo más mayorcitos y con las ideas claras. Ahora son más pop, pero no se han despojado del todo de su «regustillo guaraní». La Furgoneta del Amor está cargado con once buenos temas para disfrazar de buen rollo las noches de verano. Ideal.

NOTICIAS



QUATRO D ABRIL
No les pierdas de vista. Son cuatro los componentes, de Pontevedra, y tienen mucha marcha. Su primer disco homónimo, que oscila entre el pop y el rock, entra en la lista Afive en su primera semana de lanzamiento.



STADIUM ARCADIUM ya es el mayor éxito de Red Hot Chili Peppers: nº1 en USA, Reino Unido, Alemania, Francia, Italia, Holanda, Japón...



LA MANO AJENA. Fundación Autor edita en España su disco. Se trata de uno de los grupos más interesantes del nuevo Rock Chileno.



AMARAL. El dúo formado por Juan y Eva, ya ha recibido cinco discos de Platino por las ventas de su álbum Pájaros en la Cabeza.



CARS. El Sueño de Morfeo interpreta el tema Reencontrarás en la BSO de la nueva película animada de Pixar-Disney, Cars.



TEXTO POR RAFA NOTARIO

CRÍTICAS



REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

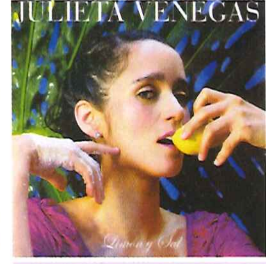
CD



Celtas Cortos
20 Soplando versos
DRO

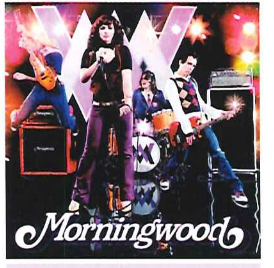


Después de un corto paréntesis, celebran sus 20 años en primera línea de batalla con un lujoso *Grandes Éxitos* que, a la consabida lista de sus temas más populares añade un CD completo dedicado a rarezas, colaboraciones y canciones de reciente factura, más un DVD que resume en imágenes la historia del grupo. Como se suele decir, resistir es vencer...



Julieta Venegas
Limón y Sal
SONY BMG

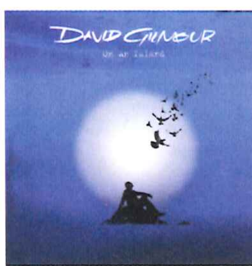
Superándose a sí misma en cada nueva entrega, la cantante de Tijuana presenta su mejor disco hasta la fecha. Trece tragos de tequila amargo con aroma de cumbia, tango o tex-mex, y el regalo especial de una versión en clave tropical de la clásica de *Los Rodríguez*, *Sin Documentos*, con todas las bazas para convertirse en el próximo himno del Rock Latino.



Morningwood
Morningwood
EMI - CAPITOL



El cuarteto neoyorquino liderado por la exuberante Chantal Claret se presenta en sociedad rompiendo esquemas con sus melodías «nuevaoleras», sus guitarrazos a lo *Mötley Crüe*, sus impactantes indumentarias setenteras y un puñado de canciones mayúsculas como *Televisor*, *Take Off Your Clothes* o *New York Girls*. Una cosa es segura: no pasarán desapercibidos.

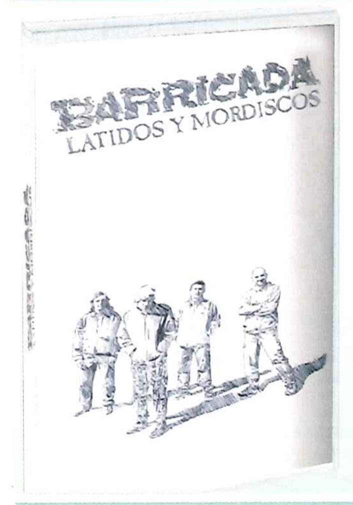


David Gilmour
On An Island
EMI



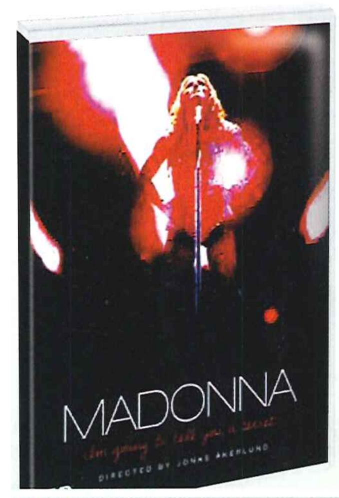
Fiel a sus principios, el guitarrista de los eximios *Pink Floyd* resucita una vez más el espíritu del casi olvidado Rock Sinfónico en un álbum (su tercero en solitario) de tono reposado y contemplativo, para el que ha contado con la ayuda de una gran lista de invitados legendarios: Phil Manzanera, David Crosby, Graham Nash, Robert Wyatt... Todo un retorno.

DVD



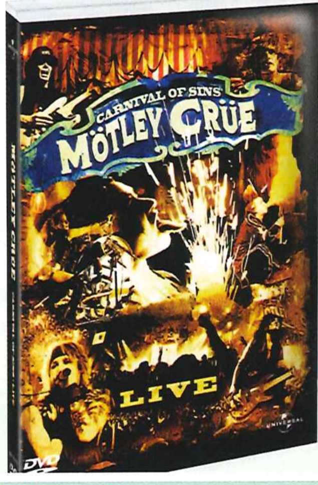
Barricada
Latidos y Mordiscos
DRO

Con un cuarto de siglo de historia a sus espaldas, echan la vista atrás en este atípico lanzamiento (2CD+2DVD) que recoge los dos conciertos de celebración que el grupo ofreció el pasado año en su ciudad, Pamplona, en formato eléctrico y acústico (con incorporación de metales y coros femeninos), en dos emplazamientos tan distintos como el Pabellón Anaitasuna y el mítico Teatro Gayarre. Dos ópticas y dos sonoridades para las canciones de batalla de uno de los grupos más sólidos y respetados del Rock nacional. Insobornables.



Madonna
I'm Going To tell You A Secret
WARNER MUSIC

Decidida a explotar al máximo el éxito de su *Reinvention Tour*, la diva neoyorquina pone en circulación este *combo* CD+DVD que, al relativo atractivo que supone la inclusión de su primer disco en directo (dada la profusa utilización de secuencias y pregrabados, la diferencia con los discos de estudio es casi inexistente) añade un jugoso DVD que combina algunos de los mejores momentos de su última puesta en escena con numerosas filmaciones casuales, que muestran la intimidad de la estrella en pleno *tour*. Curioso.



Mötley Crüe
Carnival Of Sins
UNIVERSAL

Tras el último parón (6 años esta vez) de su turbulenta carrera, Nikki Sixx, Tommy Lee, Mick Mars y Vince Neil, los miembros originales de la banda más golfa del Heavy Rock, arrinconan sus viejas rencillas, para retornar por la puerta grande (y en plena forma) con una monumental gira, de cuyo salvajismo da fe este doble DVD. Incluye uno de aquellos furibundos conciertos, en el que dan cuenta de su incendiario repertorio con la saña acostumbrada y aprovechan para presentar algunas nuevas composiciones. Genio y figura.



AGENDA

BARRICADA
- **05/08** Ciudad Real (Corral de Calatrava)
- **12/08** A Coruña (Cambre)

JERRY LEE LEWIS
- **02/08** Estepona (Palacio Congresos)

OJOS DE BRUJO
- **04/08** Lorca (Festival Espirelia)
- **12/08** Martorell

COTI
- **04/08** Aspe (Barraca Popular, Alicante)
- **10/08** Estepona (Plaza de Toros)
- **11/08** Motril (Recinto Ferial, Granada)
- **14/08** Villajoyosa (Alicante)

EL CANTO DEL LOCO
- **16/08** Girona
- **17/08** Tarragona

LOQUILLO Y LOS TROGLODITAS
- **03/08** Estepona
- **04/08** A Coruña (Milladoiro)
- **05/08** Vitoria

EL RINCÓN DEL JUGÓN



El rugir de los motores de FlatOut 2 va acompañado por música de Alkaline, Mötley Crüe y Wolfmother, entre otros.



La BSO de Syphon Filter: Dark Mirror ha sido compuesta, entre otros, por el genial Mark Snow (Expediente X).



20 pistas exclusivas de artistas como Royksopp encontrarás en WipEout Pure de PSP, ahora en Platinum.

PERÚ

BOLIVIA

AFRICA

La Vuelta al Mundo

...EN 5 VIDEOJUEGOS

3 HONG KONG + 3 AUCKLAND + 3 PAPEETE + 3 LOS ÁNGELES + 3 NUEVA YORK 5.400 € **// 3 BANGKOK + 2 SYDNEY + AUCKLAND + PAPEETE + 2 MOOREA + 2 BORA BORA + 2 L.A.** 5.300 €
TOMB RAIDER LEGEND 59,95 € **// PIRATAS DEL CARIBE** 44,95 € **// EL CÓDIGO DA VINCI** 39,99 € **// FORMULA 1 06** 59,99 € **// TOURIST TROPHY //** 59,99 €

SER UN WILLY FOG REQUIERE TENER MUCHA PASTA Y TIEMPO LIBRE, POR ESO TE PROPONEMOS UN PLAN ALTERNATIVO: RECORRER EL MUNDO Y CONOCER LOS LUGARES MÁS BELLOS POR TAN SÓLO 59,95 EUROS Y ¡DE LA MANO DE LA SEÑORITA CROFT! ¿TE APUNTAS?

Vale que no es lo mismo darse un bañito en una de la cataratas de Ghana, que ver a una heroína poligonal pegarse un chapuzón. Vale que no es igual sentir el frescor en tus pulmones en lo alto de una montaña del Himalaya que guiar a Lara por esos lares... Pero, ¿habías pensado alguna vez que podías dar la vuelta al mundo en menos de 10 horas por 60 Euros? Tú eliges, atreverte con *Tomb Raider Legend* o gastarte tus ahorros de cinco años en un viaje organizado.

PERÚ

En el centro de la ciudad de Lima podrás visitar la Plaza de Armas (Plaza Mayor), que curiosamente recuerda al lugar donde Lara se encuentra con su amiga Anaya. Si quieres seguir los pasos de ella, visita el cementerio Puruchuco, camposanto inca donde se hallan restos Arqueológicos muy valiosos. Lima también es conocida como Ciudad Jardín (en el juego Paraíso), debido a la gran cantidad de parques que poseía... Hoy en día es considerada como la ciudad más grande sobre un desierto, seguida de El Cairo.
Coste: Un recorrido por Perú en 16 días (Lima, Cuzco la antigua capital inca, la ciudad perdida de Machu Picchu y la ciudad de Puno a orillas del lago Titicaca) por 2.200 Euros.

JAPÓN

El siguiente destino es Tokio, sus enormes rascacielos harán resentir tus cervicales. Lo mejor es hospedarte en la última planta del hotel Park Hyatt (donde se rodó *Lost In Translation*) en el barrio de Shinjuku y otear desde allí la gran ciudad. Si vas en septiembre resérvate las entradas del **Tokyo Game Show**, una de las feria de videojuegos más importantes.
Coste: estar en Tokio durante 14 días para ver el Monte Fuji, Hakone, Takayama, Shirakawago, Kanazawa, Kyoto y Nara puede salirte por unos 2.900 Euros.

BOLIVIA

Ve de expedición a Tiahuanaco, la ciudad más antigua del mundo, y descubre por ti mismo los enigmas de la historia



LONDRES

SIBERIA ORIENTAL

JAPÓN

antes de la llegada de los incas. Contempla los monolitos, la Puerta del Sol y después encamínate hacia la ciudad de La Paz (a 72 Km.), al Sur hallarás el Valle de la Luna.

Coste: Unos 2.900 Euros te costará ir hasta Bolivia y estar allí 15 días visitando La Paz y sus alrededores, las ruinas Tiahuanaco, el Lago Titicaca con sus islas (Sol y Luna)...

ÁFRICA

Un safari en Kenia, ir a Costa de Marfil a pescar tiburones (como los más pudientes sin corazón) o viajar a Ghana y hacer como la señorita Lara, un descenso por las más preciosas cataratas, concretamente en Hohoe, Togo.

Coste: No existen muchos viajes organizados a este destino y sólo el billete de avión, con escala en Milán, cuesta unos 700 Euros.

SIBERIA ORIENTAL

Aunque la arqueóloga no hace turismo en este lugar, ya que no sale de una base militar, te aseguro que unas vacaciones en la parte asiática de Rusia no tienen desperdicio. Omsk, Cheliabinsk, Krasnoyarks... hay multitud de ciudades, pero si lo tuyo es seguir los paso de Croft, tu destino es Irkutsk. Allí se encuentra una importante base militar.

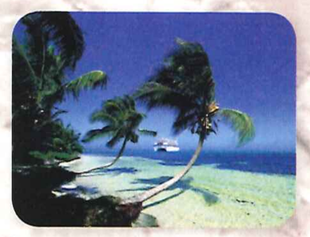
Coste: Una travesía en tren desde Madrid a Moscú, visitas obligadas a Irkutsk, Lago Baikal, Ulan Ude y Vladivostk, a orillas del Océano Pacífico. 15 días, todo incluido por 3.000 Euros.

LONDRES

Puede ser La Abadía de Westminster, la Iglesia del Temple o cualquier otro centro religioso, pero lo que sí es seguro es que es Londres. Es posible que no encuentres la espada Excalibur, pero es interesante visitar estas iglesias por su gran diversidad. .

Coste: por 40 Euros, e incluso por menos, puedes encontrar vuelos a Londres. Lo más caro allí es alojarse y alimentarse.

ON



Piratas del Caribe: lugar ideal para perderse quince días. Donaire, Aruba, Barbados, Bahamas... ¿Duelo de espadas en tu consola o un daiquiri bajo la sombra de una palmera?
Coste: lo más típico, un combo La Habana-Varadero todo incluido (7 días), por 700 Euros o ¡por 400 Euros hay billetes de avión a Aruba!



El Código Da Vinci: un recorrido culturета por París a lo Robert Langdon, el Louvre, Chateau Villete y Saint Sulpice.
Coste: si reservas con tiempo, por 400 Euros encuentras viajes a París que incluyan avión y alojamiento con desayuno por cinco días. Allí hay más cosas que el Louvre...

OFF



Formula 1 06: La vuelta al mundo a través de 18 Grandes Premios. Australia, Canadá e incluso España (Montmeló), sólo conocerás sus circuitos. Una lástima.
Coste: Bangkok, Sydney, Auckland, Papeete, Moorea, Bora Bora (Polinesia Francesa), y Los Ángeles en 13 días por unos 5.300 €.



Tourist Trophy: Recorre el mundo en moto. ¡Uff, que cansino! Nueva York, Tokio, Hong Kong y Seúl (son los únicos circuitos de calle).
Coste: otra alternativa de vuelta al mundo es Hong Kong, Auckland, Papeete, Los Ángeles y Nueva York en 15 días por 5.400 Euros.



RÍETE DEL CALOR

¿LAS ALTAS TEMPERATURAS TE AGOBIAN Y NO ERES CAPAZ DE SALIR NI A LA PUERTA DE TU CASA? SIGUE NUESTROS CONSEJOS Y DISFRUTA A LO GRANDE DEL SOL Y DEL BUEN TIEMPO

NOMBRE JAVI
EDAD 20 AÑOS
JUEGOS DRAGON QUEST: EPDRM
CONSOLAS QUE TIENE PLAYSTATION 2

fotos: chus antón © / estilismo: mayte garcía



CON MENSAJE SUBLIMINAL
«Sobrevive al ritmo», es un buen lema para este verano. Atrévete a mostrar tus intenciones. Camiseta de Colcci.



DE TIERRA Y AGUA
Con este bañador de Pull & Bear con bolsillos tipo cargo, podrás tanto darte un chapuzón como dar un paseo. No te comas la cabeza pensando qué ponerte.

HAZ QUE TUS PIES CANTEN MÁS QUE NUNCA

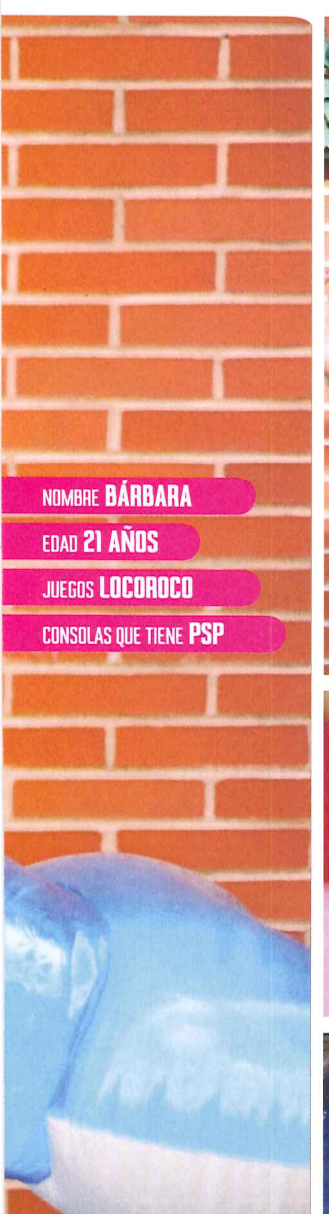
CAMINANTE, NO HAY CAMINO
Con ellas podrás dar laaargos paseos sin que se te asfixien tus pies. Bailarinas de Adidas con talón abierto y original estampado de camuflaje, lleva suela de goma transpirable.



CUÉNTAME UN CUENTO Y VERÁS...
... qué contento. Ideal para bucólicas caminatas a la orilla del mar, con un atardecer a tus espaldas. Sandalia de Geox.



OLÉ, OLÉ
Lunares típicos de un traje de flamenca, y están tan de moda... Para la pisci, para la playa, para el pantano, póntelas y a disfrutar. De Converse.



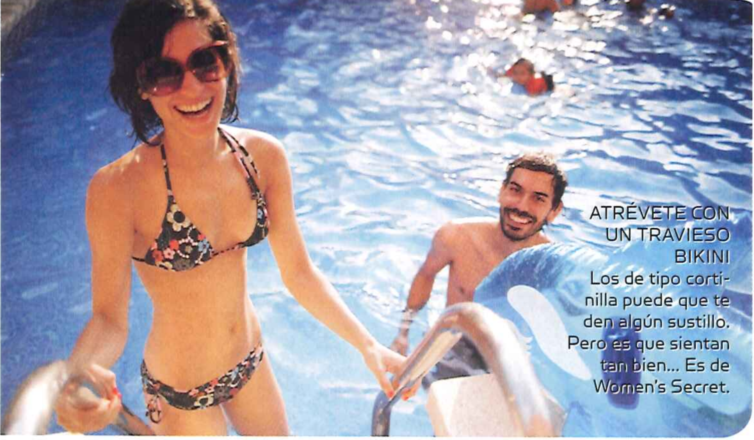
A LO AVA GARDNER
Gafas retro con montura de pasta y patillas de original diseño, de H&M.



CON PASIÓN
El rojo es el color del fuego y simboliza la fuerza, la energía. Es un indispensable para esta temporada, como este vestido camisero de H&M.



ROMPIENDO FORMAS
Este anillo con forma de estrella de mar hará que todas las miradas se fijen en ti. De Accesorize.



ATRÉVETE CON UN TRAVIESO BIKINI
Los de tipo cortinilla puede que te den algún sustillo. Pero es que sientan tan bien... Es de Women's Secret.

¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?



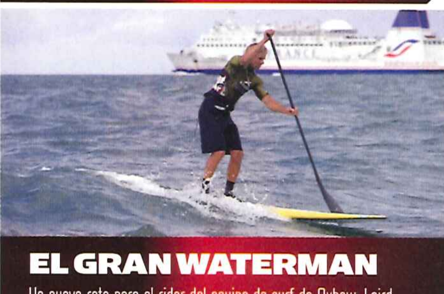
Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, como Bárbara y Javi, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation con los siguientes datos:
Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población

moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid



¿QUIÉN LA VESTIRÁ?

La reina del pop contará con los exclusivos diseños de Gaultier para su gira actual Confessions Tour. Pero fuera de los escenarios, H&M será quien la vista. Madonna y todos sus bailarines podrán elegir entre toda la colección elaborada por la cadena sueca. ¡Qué suerte!



EL GRAN WATERMAN

Un nuevo reto para el rider del equipo de surf de Oxbow, Laird Hamilton: una travesía de Londres a París combinando bicicleta todo terreno y paddle board ¡426 Km. en dos días!

IMAGINE ALL THE PEOPLE
Sandalias Levi's a lo John Lennon con dos cintas que se cruzan y suela extraplana.



WE ARE THE ROBOTS
Parece que esta canción de Kraftwerk ha inspirado a los diseñadores de O'Neill para crear esta sandalia con suela octogonal. ¿Te atreves a hacer el robot?



JESUCRISTO SUPERSTAR
Es algo más modernita, pero así lució Camilo Sexto sus pies en el musical. Esta sandalia es cómoda, fresquita y apenas tiene materiales que te hagan rozaduras. De Yokono.

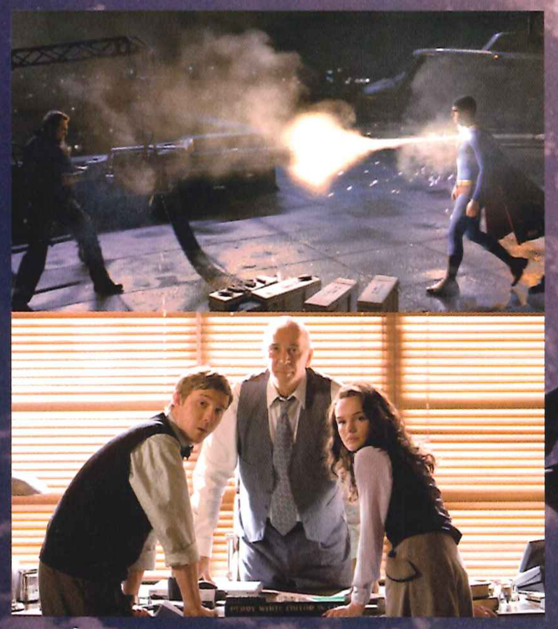
ESTRENOS

SUPERMAN RETURNS EL REGRESO


POR
BRUNO SOL



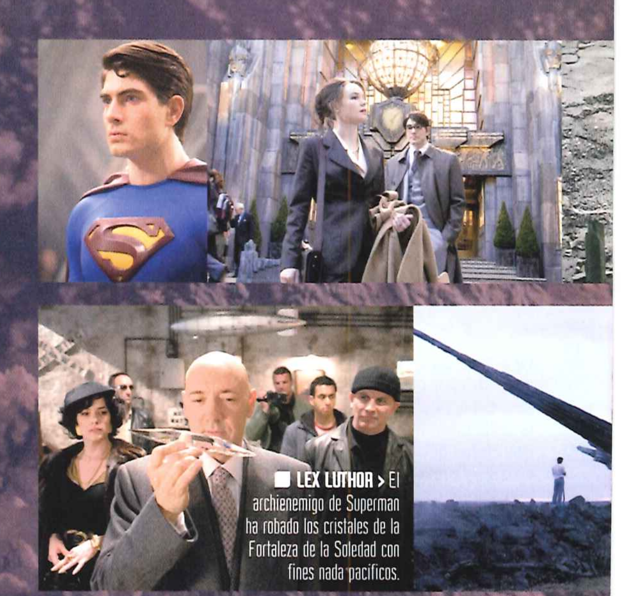
TÍTULO ORIGINAL: **SUPERMAN RETURNS**
DIRECTOR: **BRYAN SINGER**
GUIÓN: **MICHAEL DOUGHERTY Y DAN HARRIS**
REPARTO: **BRANDON ROUTH, KATE BOSWORTH, KEVIN SPACEY, JAMES MARSDEN, PARKER POSEY, FRANK LANGELLA, MARLON BRANDO, EVE MARIE SAINT**
GÉNERO: **ACCIÓN**
PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.**
DISTRIBUIDORA: **WARNER BROS**



LA SEÑORA LANE > La novia de Superman ha rehecho su vida durante la larga ausencia de éste. Lois Lane (Kate Bosworth) es ahora una mujer casada, y con un hijo.

Regresan las mallas más famosas del cómic

En pleno apogeo del cine de superhéroes, era inconcebible que el más famoso de todos permaneciera en el olvido cinematográfico desde hace 19 años. Durante todo ese tiempo, **Warner** (dueña de la editorial **DC Comics**, cuna de *Superman*) intentó poner en marcha diversos proyectos centrados en el hombre de acero. Finalmente ha sido Bryan Singer, apoyado por la pareja de guionistas que le acompañaron en las dos primeras entregas de *X-Men*, quien ha resucitado a *Superman*, aportando un toque mucho más sombrío que en la película de Donner y sus secuelas. El desconocido actor de culebrones Brandon Routh luce la mítica **S** en el pecho, y lo borda, tanto en su faceta de superhéroe como interpretando al despistado Clark Kent, el *alter ego* del hombre de acero. Routh es el gran descubrimiento de un filme espectacular (no es para menos, teniendo en cuenta sus 204 millones de dólares de presupuesto), que cuenta con el oscarizado Kevin Spacey ejerciendo del diabólico Lex Luthor. El aire socarrón exhibido por Gene Hackman en el *Superman* de 1978 ha dado paso a un villano mucho más cruel, aunque no exento de un negrísimo humor, que pondrá al hijo de Kripton al borde de la muerte en una historia situada cronológicamente después de *Superman II* (1980). Tras una ausencia de seis años, *Superman* regresa a la tierra para descubrir cómo Lois Lane ha rehecho su vida (está casada y tiene un hijo) y Luthor le ha robado los cristales de la Fortaleza de la Soledad. Recuperarlos será la misión más difícil de su vida.



LEX LUTHOR > El archienemigo de Superman ha robado los cristales de la Fortaleza de la Soledad con fines nada pacíficos.



¿SABÍAS QUÉ...

... **Warner** gastó 40 millones de dólares a lo largo de estos últimos 19 años para volver a poner en marcha el proyecto de recuperar a *Superman*?

... de todos ellos, el proyecto más cercano de realizarse fue el que iba a ser dirigido por Tim Burton y protagonizado por Nicholas Cage, con vistas a estrenarse en 1998? Se iba a titular *Superman Lives*, e iba a mostrar un *Superman* vestido totalmente de azul. Entre los guionistas implicados en el proyecto estaba Kevin Smith, el director de *Clerks*.

... Bryan Singer fue reclutado a raíz del éxito de *Batman Returns*? El objetivo de **Warner**: rodear al hombre de acero de una atmósfera más oscura y realista, tal y como hizo Christopher Nolan con la franquicia de *Batman*.

... entre los actores barajados para encarnar a *Superman* había nombres tan conocidos como Paul Walter, Josh Harnett, Brendan Fraser o Ashton Kutcher?

... Singer estaba especialmente empeñado en recuperar al General Zod, interpretado en las dos primeras películas de *Superman* por Terence Stamp? Para el director, la única elección posible para protagonizar al personaje era Jude Law. Cuando éste rechazó la oferta, el personaje de Zod desapareció del guión.

... «resucitar» a Marlon Brando no ha sido el único guiño al *Superman* de Richard Donner? En la película, si os fijáis bien, veréis sobre la repisa de la chimenea de la casa de Martha Kent una fotografía de Glenn Ford, que encarnaba a Jonathan Kent, el padre adoptivo de *Superman* en el filme de 1978.

... la escena en la que *Superman* rescata a Kitty (Parker Posey) levantando en el aire el coche que ella conduce, está inspirada en la portada del primer cómic del hombre de acero, el mítico *Action Comics #1* de 1938?



MARLON BRANDO ES JOR-EL

El arduo trabajo de los especialistas en efectos especiales Rhyth & Hues ha hecho posible que Marlon Brando (fallecido en 2004) vuelva a interpretar al padre de Supermán. ¿Cómo lo han hecho? Utilizando un material rodado originalmente para la película de 1978, y animando (a mano y mediante el uso del ordenador) las facciones del legendario actor. Hollywood no perdona ya ni la muerte.



SHUTTER

Miedo tailandés en busca de versión USA

TÍTULO ORIGINAL: **SHUTTER** // DIRECTOR: **BANJONG PISANTHANAKUN, PARKPOOM WONGPOOM** // GUIÓN: **BANJONG PISANTHANAKUN, SOPON SUKDAPISIT, PARKPOOM WONGPOOMS** // REPARTO: **ANANDA EVERINGHAM, NATTHAWEERANUCH THONGMEE, ACHITA SIKAMANA, UNNOP CHANPAIBOOL** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **TAILANDIA** // DISTRIBUIDORA: **ISAAN ENTERTAINMENT**

El cine sigue rompiendo fronteras y ahora nos mete el miedo en el cuerpo una película tailandesa. Cuando todos sacamos las fotos con nuestra mínima cámara digital, llega ***Shutter*** para rescatar el revelado de una hora y el cuarto oscuro, más negro que nunca. Fantasmas que aparecen en fotografías que ponen los pelos de punta y una historia ágil e inquietante que para colmo dicen estar basada en un hecho real... Como era de esperar, Hollywood ya prepara su versión... Lógico.

POR **ISABEL GARRIDO**





CARS

Pistones y bujías con colorido Pixar

TÍTULO ORIGINAL: **CARS** // DIRECTOR: **JOHN LASSETER** // GUIÓN: **DAN FOGELMAN, JOHN LASSETER, JOE RANFT, KIEL MURRAY & PHIL LORIN, JORGEN KLUBIEN** // REPARTO: **OWEN WILSON, PAUL NEWMAN, BONNIE HUNT** // GÉNERO: **ANIMACIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **BUENA VISTA**

Producción **Pixar/Disney** donde cobran vida los automóviles. El protagonista es Rayo McQueen, uno de esos bólidos de las *24 Horas de Lemans* que, según cuenta el director John Lasseter, «ha llegado demasiado rápido a la cumbre de su carrera y no aprecia las cosas realmente importantes...». Vamos, que en la moralina que nos espera al final es donde la película lleva a fuego el sello de **Disney**. Hasta entonces, a disfrutar con el ingenio visual que da vida a estos coches.

POR **ISABEL GARRIDO**

CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

CARS
La firma de Pixar siempre es garantía de diversión.

SILENT HILL
¿La mejor adaptación peli/videojuego de la historia?

LAS COLINAS TIENEN OJOS
A John Tones le encantó. Le recordó su infancia.

PRÓXIMAMENTE

A SCANNER DARKLY
Animación para adultos, inspirada en Philip K. Dick.

PATHFINDER
Una nueva y violenta revisión del mito de los vikingos.

MY SUPER EX-GIRLFRIEND
La superheroína Uma Thurman «canea» a su ex-novio.

LOS MEJORES TRAILERS

SPIDER-MAN 3
www.sony.com/spider-man

Ver al simbionte (y la consiguiente sospecha de que aparecerá Venom) es el gran atractivo de este primer teaser.



TRANSFORMERS
www.transformersmovie.com

Otro previsible taquillazo para 2007, en este caso basado en los míticos robots transformables de Hasbro.

JUEGOS VS. PELÍCULA

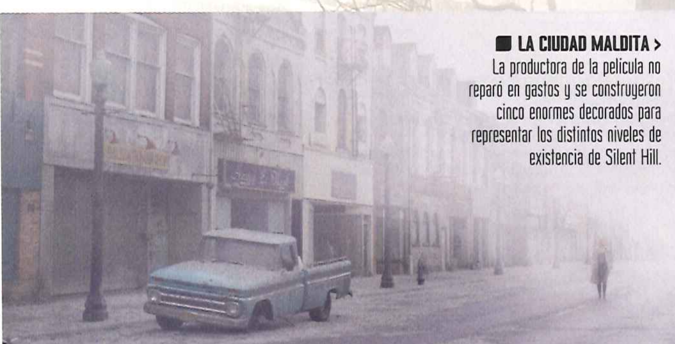


Silent Hill, la película, no se ha conformado con transmitir el terror de la saga de **Konami**. Su director, Christophe Gans (*El Pacto De Los Lobos*) también ha querido captar la poesía que subyace en cada uno de los capítulos lúdicos, con una sensacional fotografía que aporta una gran fuerza visual al largometraje. El equipo no ha traducido meramente el universo creado por **Konami**, ha querido aportar su granito de arena a la franquicia dando veracidad a la mítica ciudad fantasma y a sus enigmáticos habitantes. Y como todos los *fans* de la serie esperaban, cobran especial protagonismo las criaturas que más espanto han sembrado entre los jugadores de todo el planeta. El estreno de la película coincide con el lanzamiento de *Silent Hill Collection*, que incluye los tres juegos de **PlayStation 2**.

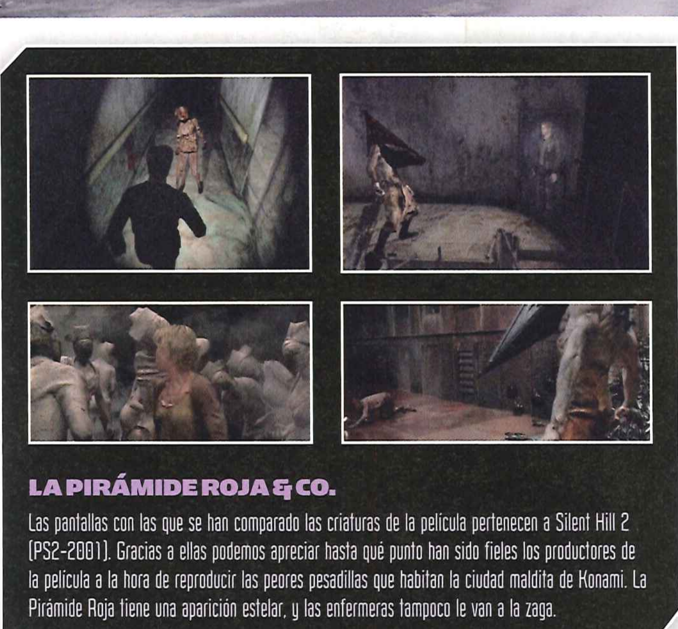


La saga extiende su oscuridad al cine

POR ROBERTO SERRANO



LA CIUDAD MALDITA >
La productora de la película no reparó en gastos y se construyeron cinco enormes decorados para representar los distintos niveles de existencia de Silent Hill.



LA PIRÁMIDE ROJA & CO.

Las pantallas con las que se han comparado las criaturas de la película pertenecen a Silent Hill 2 (PS2-2001). Gracias a ellas podemos apreciar hasta qué punto han sido fieles los productores de la película a la hora de reproducir las peores pesadillas que habitan la ciudad maldita de Konami. La Pirámide Roja tiene una aparición estelar, y las enfermeras tampoco le van a la zaga.



PERSONAJES DE FICCIÓN

Uno de los puntos donde más se podía resentir la conexión entre juego y película venía dado por los personajes que aparecen en ambas vertientes de Silent Hill. A pesar de que los más puntillosos pondrán el grito en el cielo en ocasiones, Cybil Bennett (la policía), Dahlia y Alessa Gillespie han salido muy bien paradas en el cine. Por otro lado, aunque el guión se basa en el primer Silent Hill, el director decidió cambiar a Harry Mason por una mujer, Rose DaSilva, en busca de su hija.


PlayStation®2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA





■ **EL LARGO BRAZO DE TARANTINO** > Eli Roth ha reconocido, con lógico orgullo, que su afamado productor participó activamente en la edición de la película, sentándose con él en la sala de montaje y aportando numerosas ideas.

HOSTEL

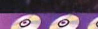
Media docena de higadillos frescos


POR **PEDRO BERRUEZO**

No le ha costado mucho trabajo a Eli Roth convertirse en uno de los directores más prometedores del reciente cine de terror: un argumento que mezcla folclore urbano rancio y tensión de estructura maratoniana; una absoluta carencia del más mínimo sentido de la medida en la plasmación gráfica de la violencia; y, *last but not least*, el entusiasta apoyo publicitario de uno de los productores de la película, Quentin Tarantino.

Hostel cuenta cómo un grupo de jóvenes turistas americanos acaban en Bratislava buscando algo de diversión descerebrada y sin compromisos. Pero pronto se inicia contra ellos un juego de gato y ratón en cuyo núcleo está una empresa que secuestra desprevenidos turistas para que millonarios aburridos los descuarticen a placer. Orgulloso miembro de la fiebre post-*Saw* de películas que detallan todo tipo de torturas contra víctimas indefensas, ***Hostel*** es sólo sangre y violencia... pero nos gusta.

El DVD, en su edición española, cuenta con cuatro pistas de comentarios y un par de curiosos documentales.

PELÍCULA   EXTRAS  

LO MEJOR EL CUTRERÍO VOLUNTARIO. EL DESCONCIERTO INICIAL. LA CASQUERÍA.

LO PEOR INTERMINABLES 45 MINUTOS INICIALES. LOS MOMENTOS DE CALMA.



CABIN FEVER: HAS SIDO UN VIRUS MUUUUUY MALO...

Cabin Fever, estrenada muy discretamente debido a su condición de película de presupuesto minúsculo, es la película que llamó la atención de Tarantino y garantizó a Roth una carrera en el género, confirmada con el inminente rodaje de Hostel 2. En ella, un grupo de excursionistas se convierten en el foco de contagio de un feroz virus degenerativo.

DIRECTOR: **ELI ROTH** // REPARTO: **JAY HERNÁNDEZ, DEREK RICHARDSON, EYTHOR GUDJONSSON** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1, CATALÁN 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO ED. NORMAL: **17,99 EUROS** // UMD: **12,99 EUROS**

VALORACIÓN REGULAR · BUENO · MUY BUENO · OBRA MAESTRA

LA OBRA DE DOS MAESTROS: NEIL GAIMAN Y DAVE MCKEAN

Amigos y colaboradores habituales (McKean ilustró Orquídea Negra y varias portadas de The Sandman, la obra más popular de Neil Gaiman), La Máscara De Cristal ha permitido a esta pareja de genios dar rienda suelta a su desbordante imaginación mas allá del papel. Impresiona ver en movimiento los retorcidos diseños de McKean, conocido por sus ilustraciones en novelas gráficas del calibre de Arkham Asylum.

DIRECTOR: **DAVE MCKEAN** // GÉNERO: **FANTÁSTICO** // REPARTO: **STEPHANIE LEONIDAS, GINA MCKEE, JASON BARRY, STEPHEN FRY** // PAÍS DE ORIGEN: **REINO UNIDO** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES HE** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS...** // PRECIO: **9,95 €**

POR **BRUNO SOL**

LA MÁSCARA DE CRISTAL

Un delirio visual

Inédita en las salas de cine españolas, ***La Máscara De Cristal*** es una deslumbrante fábula con la firma de dos genios: el guionista Neil Gaiman y el ilustrador Neil McKean. La compañía de Jim Henson puso los medios para recrear, gracias al uso del ordenador, el sueño de una niña de imaginación desbordante. Gatos con cara humana, libros que vuelan, pájaros con cuerpo de gorila, una civilización de gente oculta tras máscaras... Definitivamente, ***La Máscara De Cristal*** es una película diferente, que entusiasmará a los seguidores del arte de McKean y sorprenderá a los que esperan una película infantil. Parece un cuento, pero es en realidad una obra de arte en movimiento. Y a pesar de su modesto precio (no llega a 10 Euros) la edición DVD es espléndida, repleta de entrevistas y documentales.

PELÍCULA ››› **EXTRAS**

LO MEJOR SU DESBORDANTE IMAGINERÍA VISUAL. CADA PLANO ES ÚNICO.
LO PEOR EL ARRANQUE DE LA HISTORIA ES UN POCO LENTO.

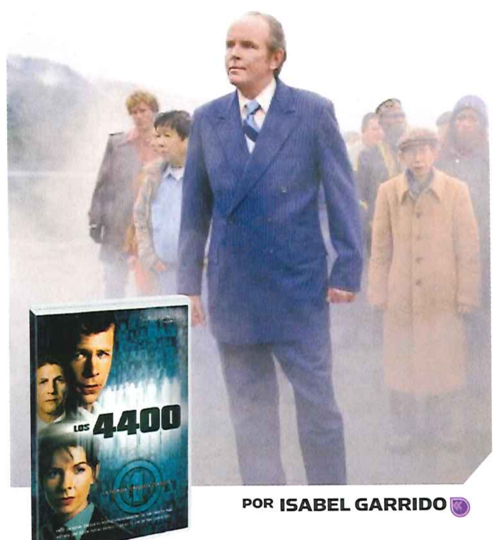
LOS 4400

DIRECTOR: **VARIOS** // REPARTO: **JOEL GRETSCH, JACQUELINE MCKENZIE, MAHERSHALALHASHBAZ ALI, PETER COYOTE** // GÉNERO: **CIENCIA-FICCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **PARAMOUNT HE** // AUDIOS: **ESPAÑOL, ITALIANO DD 2.0, INGLÉS 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO** // PRECIO: **19,95 EUROS** //

Una cadena de televisión nos presentó esta serie en un par de atracones difíciles de digerir, con demasiado corte publicitario a pesar de su indudable calidad. Rodada en Canadá, y con un tema que nos recuerda a *Expediente X*, ***Los 4400*** presenta una línea principal que se desarrolla en esta primera temporada, con un desenlace medianamente satisfactorio pero que deja abierta la expectación para la segunda temporada. Entre los actores, reconocemos indudablemente a Peter Coyote, quien ya persiguió hace un cuarto de siglo al alien más entrañable, en esta ocasión la historia aparentemente versa sobre abducciones. Aparentemente...



LO MEJOR CAPÍTULOS DE CUARENTA MINUTOS.
LO PEOR ESTO HUELE A HISTORIA INTERMINABLE.



POR **ISABEL GARRIDO**

FLORES ROTAS

DIRECTOR: **JIM JARMUSCH** // REPARTO: **BILL MURRAY, JEFFREY WRIGHT, SHARON STONE, JESSICA LANGE, TILDA SWINTON, FRANCES CONROY** // GÉNERO: **COMEDIA / DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **VERTIGO FILMS** // AUDIOS: **CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO** // PRECIO: **17,95 EUROS** //

La nominación al Oscar de Bill Murray por *Lost In Translation* encumbró (a ojos de la crítica «sesuda») a este veterano cómico (*SNL, Los Cazafantasmas*) como uno de los actores más admirados del momento. Nosotros seguimos prefiriendo su filmografía más gamberra, pero eso no nos impide apreciar su última colaboración con el rey del cine «indie» Jim Jarmush. Don (Murray) es un soltero empedernido que recibe la carta de una antigua novia anunciándole que tuvo un hijo suyo, 19 años atrás. Al carecer de remite, Don se lanzará a un viaje por EE.UU., enfrentándose a su pasado mientras se reencuentra con cuatro antiguos amores, interpretados por actrices de la talla de Jessica Lange o Sharon Stone.



POR **BRUNO SOL**

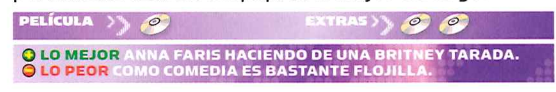


LO MEJOR LA MAGNÍFICA EDICIÓN, REPLETA DE EXTRAS.
LO PEOR LA INAMOVIBLE CARA DE PALO DE MURRAY.

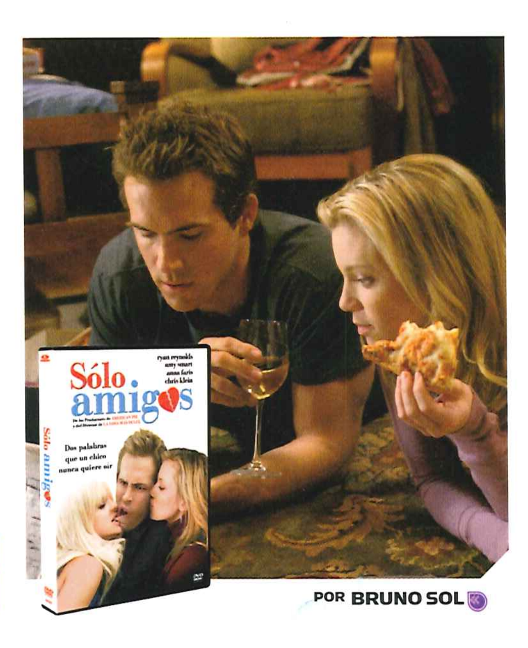
SÓLO AMIGOS

DIRECTOR: **ROGER KUMBLE** // REPARTO: **RYAN REYNOLDS, ANNA FARIS, CHRIS KLEIN, CHRISTOPHER MARQUETTE** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **AURUM** // AUDIOS: **CASTELLANO E INGLÉS (AMBOS EN 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO E INGLÉS** // PRECIO: **14,95 EUROS** //

Mientras que Jim Jarmush propone una original forma de acercarse al humor (con un filme que más que provocar carcajadas, da qué pensar), Roger Kumble continúa en la línea de su anterior película, *La Cosa Más Dulce*: una comedia romántica en la que abundan los *gags* salvajes. Tras perder tres toneladas de peso, Chris (Ryan Reynolds) regresa, diez años después, al pueblo de su niñez para reencontrarse con la chica que le volvía loco, y de la que sólo pudo ser su amigo. Lo que en un principio prometía ser una venganza en toda regla acabará convirtiéndose en amor, pese a las dificultades que le plantearán Chris Klein y Anna Faris que, en su papel de perturbada estrella del pop, es lo mejor del largo.



LO MEJOR ANNA FARIS HACIENDO DE UNA BRITNEY TARADA.
LO PEOR COMO COMEDIA ES BASTANTE FLOJILLA.



POR **BRUNO SOL**

NOTICIAS

ZONA 2

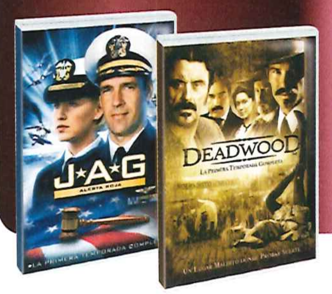
EL MEJOR CINE DE AUTOR, EN DVD

Mientras el sol «zurra» de lo lindo en esas tardes veraniegas, nada mejor que quedarse en casita, disfrutando de un buen DVD. Y si estás harto de comedias descerebradas y las mismas pelis de acción de siempre, **Vértigo Films** tiene lo que necesitas: cine de autor del bueno. Por sólo 14,95€ serán tuyas algunas de las películas más galardonadas en los últimos tiempos. *El Sabor De Las Cerezas*, del iraní Abbas Kiarostami (Palma de Oro de Cannes 1997); *High Art*, de Lisa Cholodenko (Mejor Guión, *Sundance*, 1998); *Los Ladrones*, de André Téchiné; la épica de *Capitán Conan*, de Bertrand Tavernier. Todas ellas ofrecen una cuidada edición con imagen remasterizada, aunque no anamórfica, lo que no deja de ser «un palo» para los propietarios de televisiones 16:9 y puristas de la imagen.



PARAMOUNT SIGUE APOSTANDO POR LAS SERIES

Entre el previsible aluvión de lanzamientos en DVD que nos ofrecerá septiembre, **Paramount** prepara todo un cargamento de series de TV en formato DVD. Además de las nuevas temporadas de *Hospital Central, Viva la Bam* y el inefable *MacGyver*, debutarán en formato digital *JAG Alerta Roja* (todo un clásico de las madrugadas de A3 TV), *Siete En El Paraíso* (con Jessica Biel, yum, yum), *La Zona Muerta* y *Deadwood*. Esta última recupera el espíritu de los *western* crepusculares y ha sido uno de los éxitos más recientes de la cadena HBO, hogar de *Los Soprano*.





¡¡Suscríbete ahora por menos de 60 €!!
CONÉCTATE
Sí, deseo suscribirme a la Revista Oficial de PlayStation 2 - España
☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €
Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....
Forma de Pago:
☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
☐ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../
☐ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....
Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):
Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., Revista Oficial PlayStation 2 departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.



CÓMICS





SUPERMAN

El único superhéroe que nació como tal (y quien no entienda esta frase que repase el final de *Kill Bill 2*) regresa con fuerza a las pantallas de cine e inunda de nuevo las estanterías de las tiendas de cómics, en las que, como en nuestros corazones, siempre ha contado con un espacio propio. En este tomo, destaca la primera historieta con el toque personal de más de una decena de dibujantes invitados.

GUIÓN Y DIBUJO: VARIOS AUTORES
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P.: 4,95 €





OBRA ORIGINAL: L.FRANZ BAUM
ADAPTACIÓN: D. CHAUVEL Y E. FERNÁNDEZ
EDITORIAL: GLÉNAT
P.V.P.: 18 €

EL MAGO DE OZ



Con tapa dura y formato de libro de cuentos llega a nuestro país la versión en viñetas que Enrique Fernández y David Chauvel realizaron de *El Mago de Oz*, y que fue originalmente editada en Francia en tres tomos. La historia sigue estando teñida del candor que nos cautivó en nuestra infancia, aunque con una estética totalmente de cómic que te sumergirá en un viaje fascinante desde el gris de Kansas, hasta el fulgor verde de Ciudad Esmeralda.

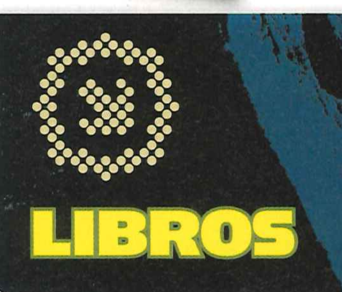


CUANDO LOS CÓMICS SE LLAMABAN TEBEOS

COLECCIÓN MINGOTE

AUTOR: ANTONIO MINGOTE
EDITORIAL: EDICIONES B
P.V.P.: 12,50 €

Señoras y Señoritas y ***Ricos y Pobres*** son los dos primeros títulos con los que **Ediciones B** inaugura su colección dedicada a Antonio Mingote, genio indiscutible por encima de cualquier ideología. Cada volumen está destinado a un tema (en los dos primeros, las señoronas y las desigualdades entre pobres y ricos, y próximamente el terrorismo o la ciudad de Madrid) y organizado cronológicamente desde la década de los cincuenta hasta nuestros días, para mostrar la evolución en el autor y en la propia sociedad.

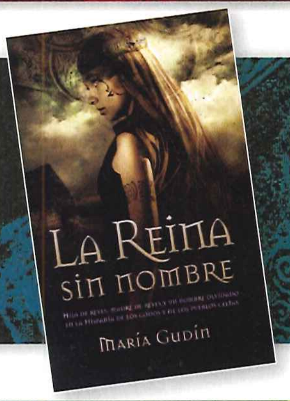


LIBROS

LA REINA SIN NOMBRE

AUTOR: MARÍA GUDÍN
EDITORIAL: EDICIONES B
NÚMERO DE PÁGINAS: 480
P.V.P.: 19 €

Si eres un amante de la novela histórica, no te pierdas esta apasionante obra ambientada en la España goda y la Francia merovingia. En ella, María Gudín desarrolla la vida de Jana, acogida por los albiones (lugareños de un pueblo céltico que en el siglo VI habitaba los montes del Noroeste de España) y posee sangre de princesa goda, lo cual irá descubriendo a lo largo de la novela mientras lucha por su pueblo.



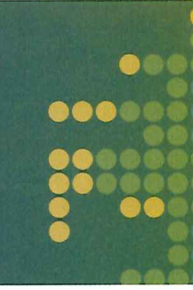


TOP 5

¿QUÉ PERSONAJE TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?

1. JOHN TONES - LA JUEZ ANDERSON (LA CHICA DEL JUEZ DREDD)
2. THE ELF - MOTOKO KUSANAGI (PROTA DE GHOST IN THE SHELL)
3. SUPERNENA - THE PUNISHER (EL CASTIGADOR)
4. GRADIUS - MARK LENDERS (DE CAMPEONES)
5. THE LAST MONKEY - HYOGA (AKA CABALLERO DEL CISNE)





NOTICIAS

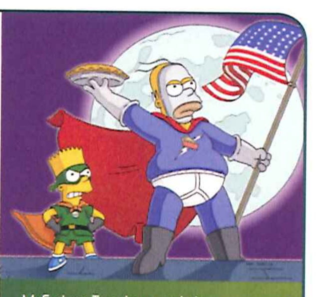
PERSONAJES DE DRAGON BALL, NARUTO Y ONE PIECE FRENTE A FRENTE EN BATTLE STADIUM D.O.N.

Como os informamos con detalle en nuestra sección de Japón, el mercado nipón cuenta desde el 20 de julio con ***Battle Stadium D.O.N.***, un particular juego de lucha en el que podrás enfrentar a personajes de los tres *animes* más populares del momento: Dragon Ball, Naruto y One Piece. Cruzamos los dedos con la esperanza de una futura versión PAL.





A finales del pasado año, **Panini** realizó una encuesta para conocer el perfil del lector de cómics **Marvel** en España. Los resultados revelan que el 94% son hombres, el 47% tiene estudios superiores, casi un 80% lee libros a menudo y un 70% declara conectarse mucho a Internet. En cuanto a sus hábitos de compra, casi un 60% gasta entre 25 y 100 € al mes en cómics y el 83% compra en librerías especializadas. De los lectores, un 77% valora mucho el guión, un 55% destaca el valor de los dibujos, mientras que un 51% señala la importancia del precio.



McFarlane Toys ha anunciado que su nueva línea de figuras dedicadas a Los Simpson llegarán a principios del año que viene. Los diferentes box-sets recrearán escenas de la serie como el mítico paso de Homer por la Escuela de Payasos, el capítulo de la Casa-árbol del Terror en el que Bart se convierte en el Cuervo de Poe o el «viaje alucinante» a través del ombligo del Señor Burns.



Las nuevas cadenas generalistas siguen apostando por el anime: La Sexta traslada su espacio dedicado al género a la mañana de los fines de semana. Ahora se llama Mangápolis, cuenta con cuatro presentadores y además de Noir y Wolf's Rain, ofrece la serie Hunter x Hunter.

DESCARGAS



SUPERMAN
http://supermanreturns.warnerbros.com

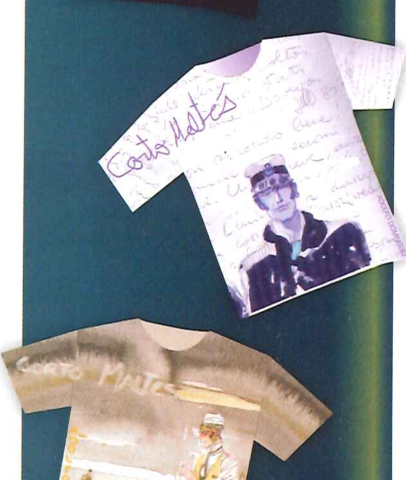
Aunque el videojuego llegará en octubre, éste va a ser el verano de Superman. En la web oficial de la película podrás descargar fondos, salvapantallas, iconos... Y hasta imprimir tus folios con el membrete del Daily Planet.

MERCHANDISING

Adolfo Domínguez rinde homenaje al Corto Maltés en esta serie de cuatro camisetas. Si quieres una, elige modelo y talla en la web de Norma Cómics y prepara 44 €.







MANGA

ANNE-FREAKS

GUIÓN Y DIBUJO: YUA KOTEGAWA
EDITORIAL: PLANETA DEAGOSTINI
P.V.P.: 7,50 €

Los Salones del Cómic siempre pasan dejando tras de sí un rastro de novedades, como esta nueva serie manga. Aunque el dibujo evidencia los antecedentes *shojo* de la autora, no se puede decir lo mismo del argumento, que más que almíbar rezuma sangre. Para empezar, el protagonista es asesorado por una chica fantasma sobre cómo enterrar a su madre... a la que acaba de matar.



LOS JUEGOS-MANGA QUE VIENEN (POR LAST MONKEY)

1. DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
2. SAINT SEIYA 2
3. NARUTO: KONOHA SPIRITS
4. HENSHIN
5. ONE PIECE: GRAND ADVENTURE



DESCONÉCTATE

DESCONECTAR, EL OBJETIVO DE MUCHOS DURANTE LAS VACACIONES, AUNQUE NO SIEMPRE CUMPLIDO. ES POR ELLO QUE LA TECNOLOGÍA, HOY EN DÍA, TRATA DE SUPERARSE PARA AYUDARTE EN TU EMPEÑO DE ROMPER CON LO COTIDIANO. APARATOS INALÁMBRICOS, TELÉFONOS MULTIMEDIA, CÁMARAS DE VÍDEO Y FOTOGRAFÍA... ESTÁN AHÍ PARA HACER QUE TE EVADAS, AL MENOS, DURANTES UNOS CUANTOS DÍAS

DATE UN CHAPUZÓN

RICOH CAPLIO 500

LA LLEVARÁS CONTIGO ESTE VERANO... ESTA CÁMARA DE FOTOS NO ES COMO LAS DEMÁS, YA QUE OFRECE UNA SOLUCIÓN PARA HACER FOTOS BAJO EL AGUA (SIN SUMERGIRSE MÁS ALLÁ DE METRO O METRO Y MEDIO). NO ES WIRELESS, PERO PARA HACER FOTOS ACUÁTICAS ES UNA DE LAS MEJORES.
HTTP://WWW.RICOH.ES





LLÉVALO A TODAS PARTES

SONY VAIO UX90 MICRO PC

EN MENOS DE 500 GRAMOS SONY HA LOGRADO EMPAQUETAR TODOS LOS COMPONENTES ESENCIALES PARA PODER INSTALAR Y TRABAJAR CON EL SISTEMA OPERATIVO WINDOWS XP. ES UN ORDENADOR COMPLETO, AL QUE SE LE PUEDE CONECTAR UN TECLADO INALÁMBRICO PARA COMPLEMENTAR LA PANTALLA TÁCTIL DE LA QUE DISPONE. POR SUPUESTO, INTEGRA TODO TIPO DE COMUNICACIONES INALÁMBRICAS COMO WI-FI, GPRS/3G O BLUETOOTH CON UNA PANTALLA DE 4'5 PULGADAS Y UNA RESOLUCIÓN DE 800 X 600 PUNTOS. USB O FIREWIRE TAMBIÉN ESTÁN PRESENTES EN UN PRODUCTO EXQUISITO Y QUE AHORA ESTÁ AL ALCANCE DE UNOS POCOS, PERO QUE CON EL TIEMPO PASARÁ A SER UNA TENDENCIA MÁS.
HTTP://WWW.SONY.ES



UNIDO A LA RED

SONY ERICSSON W810I WALKMAN PHONE

DENTRO DE LA EXCELENTE GAMA DE TELÉFONOS MÓVILES MULTIMEDIA DE SONY ERICSSON, EL W810I APORTA ALGUNOS CAMBIOS RESPECTO AL W800I, COMO LA COMPATIBILIDAD CON REDES EDGE O JUEGOS 3D, AUNQUE SE MANTIENEN LAS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES: CÁMARA DE 2 MPX CON ZOOM, RADIO DIGITAL RDS INTEGRADA, 512 MB DE MEMORY STICK PRO DUO, ASÍ COMO UNA CALIDAD A LA HORA DE REPRODUCIR MÚSICA REALMENTE ADMIRABLE. BUENA AUTONOMÍA Y CONECTIVIDAD BLUETOOTH, ENTRE OTRAS CARACTERÍSTICAS. IDEAL PARA LOS QUE BUSQUEN UN TELÉFONO MULTIMEDIA.
HTTP://WWW.SONYERICSSON.COM

SABE-LO-TODO

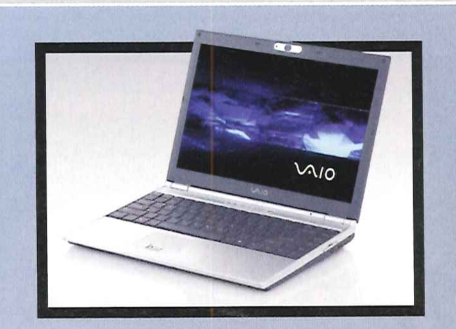
MAYOR VELOCIDAD 3G

La conectividad 3G está aumentando su eficiencia y sin ir más lejos ya se pueden alcanzar velocidades de acceso a Internet cercanas e incluso superiores a las de algunas de las modalidades de acceso de Banda Ancha basadas en ADSL, por ejemplo. Tal vez en un futuro no muy lejano todos nos conectemos a través del móvil o el portátil desde cualquier lugar.



PORTÁTILES MÁS LIGEROS Y POTENTES

Los portátiles han mejorado enormemente en los últimos años. Ahora, con un peso de apenas 1 kilo se pueden tener equipos sumamente potentes y con autonomías de más de 5 horas gracias a tecnologías como la retroiluminación LED de las pantallas de algunos modelos de la gama VAIO de Sony.



KIT DE PRIMEROS AUXILIOS

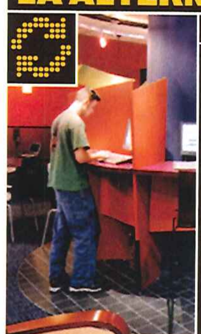
MIO DIGIWALKER A701

PERFECTO PARA QUIENES QUIERAN LLEVARSE TODO DE VACACIONES SIN QUE OCUPE APENAS NADA. ES UN PDA, CÁMARA DE FOTOS, TELÉFONO MÓVIL Y DISPOSITIVO LOCALIZADOR GPS IDEAL PARA PLANIFICAR LOS DÍAS Y LOS DESPLAZAMIENTOS SIN TEMOR A PERDERSE. LA FUNCIONALIDAD COMO PDA ES IDÓNEA PARA ALMACENAR DATOS E INFORMACIÓN, SIN OLVIDAR EL ACCESO A INTERNET EN CUALQUIER UBICACIÓN DONDE HAYA COBERTURA.
LO ÚNICO QUE PODRÍA ECHARSE DE MENOS ES LA CONECTIVIDAD VÍA WI-FI, PERO GRACIAS A LAS POLÍTICAS DE PRECIOS DE ACCESO A LA RED A TRAVÉS DE LAS REDES GPRS O 3G, Y A LA BUENA VELOCIDAD QUE SE ALCANZA, NO ES UN PROBLEMA PARA LA MAYORÍA DE LOS USUARIOS.
EL DISEÑO ES COMPACTO Y ESTILIZADO, Y LA PANTALLA SE VE BASTANTE BIEN INCLUSO A LA LUZ DE DÍA.
HTTP://WWW.MIO-TECH.BE





LA ALTERNATIVA



Por si te arrepientes

Si la idea de desconectar totalmente es demasiado drástica, siempre hay alternativas muy válidas, como los servicios de conexión a Internet que ya se ofrecen en muchos hoteles de forma gratuita, o previo pago de una cantidad moderada. De este modo, puedes estar en contacto y desconectar al mismo tiempo.

Planifica la desconexión

Para evadirte con conocimiento de causa, nada mejor que disponer de la más amplia oferta de ocio con los precios más interesantes. El portal Atrápalo es una buena forma de acceder a todo un mundo de posibilidades para aprovechar las semanas de vacaciones. Seguro que descubres la propuesta ideal para ti.
http://www.atrapalo.com



VIGILA TU CASA

LINKSYS WVC200 WIRELESS-G PTZ

NADA MEJOR PARA DESCONECTAR QUE LA TRANQUILIDAD DE DEJAR EL HOGAR EN BUENAS MANOS. SIEMPRE SE PUEDEN DEJAR LAS LLAVES TUTELADAS EN LA COMISARÍA MÁS CERCANA PARA QUE EN CASO DE INCIDENCIAS PUEDAN ACUDIR SIN DEMORAS, AUNQUE LA PROPUESTA DE LINKSYS ES MUCHO MÁS PERSONAL. SE TRATA DE UNA CÁMARA DE VÍDEO INALÁMBRICA, COTROLABLE A DISTANCIA Y CON CAPTACIÓN DE AUDIO, QUE PUEDE SER MONITORIZADA DESDE CUALQUIER DISPOSITIVO CON UN NAVEGADOR WEB Y QUE ADEMÁS PERMITE GESTIONAR ALERTAS DE FORMA PROACTIVA EN CASO DE QUE SE DETECTEN MOVIMIENTOS EN SU RADIO DE ACCIÓN, POR EJEMPLO. LA POSIBILIDAD DE HACER ZOOM, Y CONTROLAR EL GIRO Y LA INCLINACIÓN DEL OBJETIVO, AMPLÍAN LAS POSIBILIDADES DE ÉSTE EXCELENTE PRODUCTO DE LINKSYS, QUE ADEMÁS NO PRECISA DE PC ALGUNO PARA FUNCIONAR. SÓLO UNA CONEXIÓN DE INTERNET ACTIVA Y UNA TOMA DE CORRIENTE, POR SUPUESTO.
HTTP://WWW.LINKSYS.COM

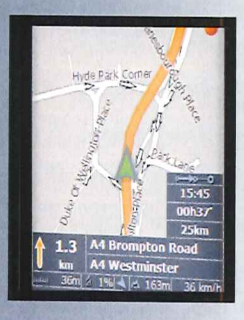


DE VIVA VOZ

PHILIPS MSN PHONE VOIP433

EL NUEVO TELÉFONO DECT PHILIPS VOIP433 PERMITE SU USO CONVENCIONAL, AL TIEMPO QUE ABRE LAS PUERTAS A LAS COMUNICACIONES DE VOZ SOBRE IP A TRAVÉS DEL SERVICIO WINDOWS LIVE CALL INTEGRADO DENTRO DE WINDOWS LIVE MESSENGER, LA SOLUCIÓN DE MENSAJERÍA MÁS USADA EN EL MUNDO, QUE AHORA ES ALGO MÁS QUE ESCRIBIR EN PANTALLA. COSTES MUY REDUCIDOS, FACILIDAD DE USO, CALIDAD DE VOZ Y ESTÉTICA SON ALGUNOS DE SUS ATRACTIVOS.
HTTP://WWW.PHILIPS.ES





GPS PARA CÁMARAS DIGITALES

La tecnología GPS pronto puede estar en las cámaras digitales para «insertar» en la foto la posición geográfica de la escena, de manera que pueda organizarse mucho mejor y volver después al mismo lugar sin temor a equivocarse de ruta.

música

Original en tu móvil, ¡¡¡prueba ya la diferencia!!!



RECHAZA IMITACIONES 

Aquí podrás descargar en tu móvil el contenido que te mereces : nada de copias caseras, nada de versiones baratas, nad de covers tramposos, SÓLO canciones originales. Además, sin alertas ni suscripciones, tan sólo pagas lo que pides.













Hips dont' lie
► envía HIT 6622 al 5999



Te echo de menos
► envía HIT 6905 al 5999



Muñeca de trapo
► envía HIT 6662 al 5999



Me voy
► envía HIT 7161 al 5999



Opa yo viaze un corra
► envía HIT 6911 al 5999





Busca a tu cantante favorito por orden alfabético, o elije de nuestro top y sigue con el segundo paso. Si no lo encuentras, envía HIT su nombre al 5999 y te sorprenderemos

paso 2 Si lo has encontrado envía:

HIT código al 5999

ej: envía HIT 4288 al 5999 y recibirás ERAS TU, la auténtica canción de MERCHE.



Disfruta del original y recuerd

A ... D		Top	
50 Cent	Candy shop		3740
Abba	Mama mia		3728
AC/DC	Highway to hell		6701
Aerosmith	Crazy		5201
A-Ha	Take On Me		6160
Akon	Lonely		3798
Alanis Morissette	Crazy		4335
Alaska	A quien le importa		3815
Alejandro Fernandez	Canta corazon		6689
Amaral	Dias de verano	top 10	2817
Andy y Lucas	Dime que me quieres		6679
Antonio Orozco	Una y otra vez		4337
Aventura	Ella y yo		5461
Black eyed peas	My humps		5614
Bob Marley	Could you be loved		5206
Bob Sinclar	Love generation		4381
Bob Sinclar	World hold on		7769
Bon Jovi	Have a nice day		3959
Bryan Adams	Everything I do I do it for you		3729
Camaron de la isla	Soy gitano		4318
Camela	Por que me has engañado?	top 9	2879
Camela	Has cambiado mi vida		7657
Carlinhos Brown	Mariacaipirinha		2155
Carlos Baute	Te regalo		3871
Carlos Jean	Have a nice day		7333
Chambao	Pokito a poko		6623
Chemical Brothers	Hey boy hey girl		2620
Chenoa	Rutinas		4365
Cine y televisión	Rocky 3 - Eye of the tiger		3680
Cine y televisión	El Padrino		3679
Cine y televisión	Misión imposible		3678
Cine y televisión	Ghost - Unchained Melody		3681
Cine y televisión	Gladiator		3677
Coldplay	Speed of sound		3571
Coti	Nada fue un error		3714
Daft Punk	Technologic		3407
Daniela Mercury	Maimbe Danda		3801
David Guetta	The world is mine		3586
David Tavaré	Summerlove		7770
Decai	Te haria una casita		3558
Delinquentes	La primavera trompetera		7670
Depeche Mode	Enjoy the silence 04		2176
Depeche Mode	Personal Jesus		2197
Diego Martin	Dejame verte		6873
DJ Alligator Project	The whistle song		2845

D ... L		Top	
DJ Tiesto	Traffic		2790
Don Omar	Pobre diabla		3432
Edurne	Despierta		6674
Edurne	Amores dormidos		7756
El Arrebato	Himno Oficial Del Centenario Del Sevilla F.C.		7312
El Bicho	Parque triana		3912
El Canto del loco	Besos	top 7	6150
El Canto del loco	Zapatillas		6640
El Efecto Mariposa	No me crees		4290
El sueño de morfeo	Esta soy yo		5237
Eminem	When I´m Gone		5070
Erreway	Bonita de mas		7740
Estopa	No quiero verla mas	top 8	6151
Fito y Fitipaldis	La casa por el tejado		5399
Gnarls Barkley	Crazy		7201
Gorillaz	Feel good Inc.		3433
Green day	Wake me up when september ends		4384
Guarana	La furgoneta del amor		7544
Haze	Liberta		7596
Hector & Tito	Noche de travesura		3545
Heroes del silencio	Maldito duende		5726
Hilary Duff	Wake up		4382
Hoobastank	The reason		3713
Huecco	Rumbatom pa mi guerrera		6927
Ian Van Dahl	Secret love		3489
Idaira	Me lo dice el mundo		7336
Il Divo	Regresa a mi	top 6	6664
Im from Barcelona	Were from Barcelona		7240
Iron Maiden	The number of the beast		2834
James Blunt	You´re beautiful		3885
Jmp	Tu Gatita		6922
John Lennon	Imagine		5447
Juanes	La camisa negra		3581
Kaiser Chiefs	Everyday I love you less & less		3966
Kate Ryan	Desenchantee		3552
Keane	Is it any wonder		7316
Kelly Clarkson	Behind these hazel eyes		6673
Kiko y Shara	Puede ser		7553
King Africa	Paquito chocolatero		2864
Lasgo	who's that girl		3504
Lordi	Hard Rock Hallelujah		7302
Los Chichos	El Vaquilla		3711
Los Chunguitos	Dame veneno		3809
Los Delinquentes	Despues		6929
Lucie Silvas	Nothing else matters		5640

L ...		
Luis Fonsi	Nada es para siempre	386
Madonna	Sorry	562
Madonna	Hung up	537
Mago de Oz	La posada de los muertos	438
Marc Anthony	Que precio tiene el cielo	779
Mario Mendes	Mala	545
Mary J. Blige	One	614
Mecano	Me cuesta tanto olvidarte	678
Merche	Eras tu	428
Merche	Dos extraños	729
Mike Oldfield	Moonlight shadow	218
Milk inc.	In my eyes (radio edit)	348
Miranda!	Yo te diré	690
Moby	Porcelain	285
Monjes Budistas Sakya Tashi Ling	Mi spirit flies to you	546
Nadia y Bea	Dos salidas de emergencia	372
Navajita Plateá	Noches de bohemia	446
Nena Daconte	Idiota	605
Nirvana	Smells like teen spirit	370
Orishas	Naci Orishas	291
Paloma San Basilio	Juntos	658
Papi Sanchez	Enamorame	356
Pereza	Todo	666
Pussycat Dolls	Don´t Cha	506
Queen	We are the champions	271
R.E.M.	Losing My Religion	543
RBD Rebelde	Rebelde	677
Red Hot Chilli Peppers	Dani California	733
Robbie Williams	Feel	262
Rolling Stones	Satisfaction	385
Rosa	Más	781
September	Satellites	651
Sergio Contreras	Mirame	754
Sergio Mendes	Mais que nada	683
Sex Pistols	God Save The Queen	258
Simple Plan	Welcome to my life	401
Soraya Arnelas	Mi mundo sin ti	545
Starsailor	Four to the floor	358
Stupid animals	Twisted nerved	692
The Police	Every breath you take	369
Tito El Bambino	Tu Cintura	713
Tiziano Ferro	¡Stop! olvidate	766
U2	With or without you	372
Varios	Y Viva España	750
Will Smith	Switch	369

Música real compatible con Alcatel 556, 735i, 756, Lg c1100, g7050, g7200, g8000, l3100, u8150, w3000, Motorola V600, c385, c650, c975, c980, e1000, e1rokr, e365, e398, e770, e770v, l6, l7, v1050, v180, v220, v3, v360, v3x, v500, v525, v535, v547, v550, v551, v555, v620, v635, v80, v975, v980, Nokia 3200, 3230, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6020, 6021, 6060, 6101, 6102, 6111, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6234, 6260, 6280, 6600, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6810, 6820, 6822, 7200, 7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7650, 7700, 7710, 9300, 9500, N-Gage, N-GageQD, n70, n80, n90, n91, Panasonic vs3, x300, x400, x500, x60, x70, x700, Sagem my-v55, my-v65, myc-2, myc-3b, myc5-2, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2, Samsung d530, d600, e350, e720, sgh-c200, sgh-d410, sgh-d500, sgh-e300, sgh-e310, sgh-e330, sgh-e600, sgh-e630, sgh-e700, sgh-e710, sgh-e800, sgh-e810, sgh-e820, sgh-p100, sgh-p400, sgh-p730, sgh-s300m, sgh-s500, sgh-v200, sgh-x400, sgh-x450, sgh-x460, sgh-x600, sgh-z140, sgh-z500, sgh-zv10, sgh-zv30, x100, z107, z130, z150, z300, z520, z540, Sharp 550sh, 703sh, 770sh, 902sh, 903sh, gx10, gx10i, gx15, gx17, gx20, gx25, gx29, gx30, gx30i, Siemens c72, cfx65, cx65, cx70, cx75, m65, s65, sl65, sx1, u15, Sonyericsson f500i, j300i, k300i, k500i, k608i, k700i, k750i, p800, p900, p910i, s700i, v550i, v600i, v800, z1010, z500, z520i, Toshiba ts803, ts921. Recibir tu música real requiere el envío de 4 sms y que tu móvil este configurado WAP. Coste del sms: 1,2€ (IVA no incl.). -Apdo. correos 24005 de Madrid 28080. Para cualquier duda o para contactar : musica@mediafusion.es o llama al 902 877 450

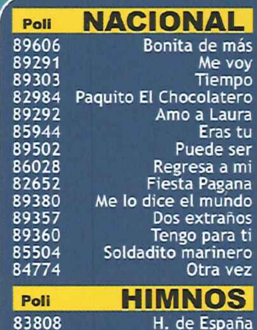


OléMovil.com



Poli NACIONAL

Poli	
89606	Bonita de más
89291	Me voy
89303	Tiempo
82984	Paquito El Chocolatero
89292	Amo a Laura
85944	Eras tu
89502	Puede ser
86028	Regresa a mi
82652	Fiesta Pagana
89380	Me lo dice el mundo
89357	Dos extraños
89360	Tengo para ti
85504	Soldadito marinero
84774	Otra vez



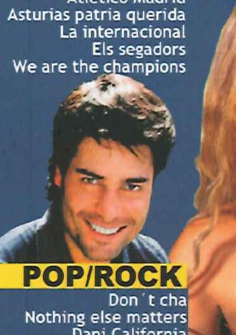
Poli HIMNOS

Poli	
83808	H. de España
82172	Barcelona
84446	Cara al sol
85220	H. de la legión
83188	Real Madrid
82123	Athletic Bilbao
84094	H. Republicano
84362	Champions League
84793	A por ellos
82124	Atletico Madrid
84490	Asturias patria querida
84494	La internacional
84489	Els segadors
84487	We are the champions

TOP 10

Poli	Real	Artista	Título
89075	6622	Shakira	Hips don't lie
89051	6662	La Oreja de V. G.	Muñeca de trapo
84699	6701	AC/DC	Highway to hell
89232	6911	El Koala	Opa yo viaze un corra
89222	6873	Martin y R.del Rosario	Dejame verte
83360	6905	Chayanne	Te echo de menos
84248	5430	R.E.M.	Losing My Religion
88628	6151	Estopa	No quiero verla mas
89085	6927	Huecco	Rumbatom pa mi guerrera
88140	6150	El Canto del loco	Besos

Ej: Envía GUAY 6905 al 5888 para descargarte la V.O. de TE ECHO DE MENOS de CHAYANNE





Poli TV

Poli	
84940	Sexo en Nueva York
85529	El último mohicano
85441	Verano azul
83883	Fraggle Rock
84560	Curro Jimenez
80108	Benny Hill
83834	La abeja maya
80025	Los Simpsons
84697	CSI Las Vegas
80074	El equipo A

Poli CINE

Poli	
84937	Kill Bill
84724	El bueno, el malo, feo
84207	El Padrino
80143	La Pantera rosa
80017	Mision Imposible
84067	El Exorcista
80044	Rocky
84064	Star Wars
84231	Bar coyote

Poli POP/ROCK

Poli	
88145	Don´t cha
80277	Nothing else matters
89242	Dani California
85896	No
85540	Don´t lie
80239	Final Countdown
80298	Master of Puppets
89403	Hard Rock Hallelujah
84624	The trooper
89478	Beep

Poli DISCO

Poli	
86041	Love generation
80093	Equador
80153	I Will Survive
84226	Cafe del mar
80056	Insomnia
85288	Four to the floor
85212	The world is mine
85048	Enjoy the silence 2004
88731	Satellites
84860	Fly on the wings of love

Envía GUAY Código Poli, Música Real o Sonido Real Al 5888

Ej: Envía GUAY 89292 al 5888 para escuchar AMO A LAURA

Imitaciones de FAMOSOS...

TORRENTE	"Vamos chaval, coge el teléfono
CAMERACAFE	"Arturo, El traje de Ostias, no
RUIZMATEOS	...Que te pego, ¡Leche!
MARTESY13	¡Encarna! Encarna...
MAIRENA	Que poderio tengo en el coño
SHINCHAN	La risa del niño travieso

Ej: Envia GUAY SHINCHAN al 5888 y la risa del niño travieso te avisará de cada llamada

...y CON MÚSICA

78493	CHIQUITO (Regaeton Tecno)
	Pecadorrr de la pradera. No puedorrr
78190	EL LUISMA (Tecno Remix)
	Claro... Como el Luisma no se entera
78188	TORRENTE (Versión House)
	Chaval nos ¿nos hacemos una pajilla?

Ej: Envía GUAY 78190 al 5888 para que EL LUISMA y su musicón te avisen de tus llamadas

SONIDOS REALES

CLIMAX	Esta chica lo está pasando muy bien!
SUPERPIJA	Osea... te cojo el teléfono
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
GITANO	Llevo lo' malacatone en la fregoneta
TARZAN	Grito de tarzan, igual que en la peli
EXORCISTA	"Coge el teléfono...!!!Cabrón¡¡¡"

Ej: Envía GUAY CLIMAX al 5888 y verás lo que te va a costar no ponerte a cien





Envía COMIC Código FOTO o ANIMACIÓN Al 5888

Ej: Envía COMIC 47286 al 5888 para recibir la MARGARITA

También al: 806 52 62 33











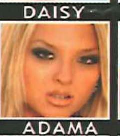




ANIMACIONES



















Ej: Envía COMIC JOYCE al 5888 y veras como JOYCE se destapa en tu móvil



Envía STILO Código TEMA Al 5888

Ej: Si quieres que los fondos de pantalla e iconos de tu móvil se cambien por HADAS envia STILO 3509 al 5888









Menú 3509 · Menú 5377 · Menú 7689

...y también puedes elegir:

CABALLOS	SURFISTAS	CALAVERAS	POMPIS	BRUJAS
BEBES	DUENDES	INDIOS	MOTOS	ESCOTES
CHICASENBIKINI	NINFAS	COCHES	DALMATAS	TOROS

Ej: Envia STILO BEBES al 5888 y los fondos e iconos de tu móvil se cambiarán por BEBES



Envía CLIK Código JUEGO Al 5888

Ej: Envía CLIK 1466 al 5888 para jugar a toda pantalla con SUSANA RECHE



